

LEVEL

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

Ianuarie 1999

25.000 lei

ALIEN
INTELLIGENCE

Indiana
Jones

HERETIC II

FIFA 99

River
World

DEMO:

Beavis and Butt-Head: Bunghole In
One ■ Carnivores ■ Creed ■ Cybe
■ Heavy Gear 2 ■ King's Quest 8
Klingon Honor Guard ■ Morph



General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**

Cătălina Lazăr

Redactori:Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**

Bogdan Bart

Contabilitate:Maria Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru****correspondență:**O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pentru distribuție contactați:**

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Noul an în viziunea unui gamer

Ce s-ar putea spune la acest început de an? Din punctul de vedere al unui gamer interesat de ceea ce se întâmplă sau se va întâmpla pe piața jocurilor, bineînțeles. Este vorba mai ales de ceea ce s-ar putea petrece atât pe piața internațională cât și pe cea internă... „Trăiască” pirateria (care este în continuă înfloritoare)! Astfel, în acest nou an (cu trei de 9 în coadă) vor apărea probabil titluri peste titluri, care mai de care mai promițătoare, oferind o grafică 3D sau 2D deosebită. Totuși, eu cel puțin, aștept cu nerăbdare jocul care mă va face să tresalt de bucurie și să exclam: „Iată în sfârșit ceva deosebit!”.

Aștept, dacă vreți, ceva în genul Half-Life care este deja bineștiut că a schimbat pentru totdeauna conceptul despre jocurile 1st person action 3D shooter. Articolul despre acest joc vă va lămurii mai pe larg ce aduce nou acest joc și ce va oferi pe viitor genul acesta de jocuri. Tomb Raider III este deja un titlu consacrat care probabil că va atrage și mai mulți fani și care fără îndoială că a scris istoria pentru a doua oară. Da, am zis bine a doua oară, pentru că cea de a doua versiune a acestui joc a fost, după părerea mea, mult prea trasă de păr. Au apărut apoi o mulțime de alte titluri, care mai de care mai interesante și mai bine realizate din punct de vedere grafic. Lipsesc totuși acele titluri inedite, care să aducă un concept total nou, total diferit față de ce am văzut până acum. Știm cu toții că lumea jocurilor a evoluat extrem de mult în ultimii doi ani. Și, ca un gamer ce sunt, îmi vine foarte greu să nu mă gândesc și să nu mă întreb: „Oare jocurile, mai precis genul acestora, au ajuns în acel punct de care nu se mai poate trece? Ce avem noi acum să fie vârful piramidei?”. Și probabil că răspunsul rămâne suspendat undeva pentru că se pare că în acest an au fost anunțate doar titluri care fie fac referire la o versiune precedentă, fie sunt un fel de clone. Indiana Jones, Settlers III, C&C, etc. sunt titluri care nu aduc fundamental nimic nou. Ele explozează doar ceea ce s-a inventat până acum. Cam asta ar fi anul 1999 în viziunea mea de acum: un an în care vor exista o mulțime de titluri noi dar care nu vor aduce mai mult decât au adus alte titluri. Simt totuși că undeva se pregătește o bombă atomică gen Quake, Tomb Raider, Abe's Oddworld sau X-Files.

Ce va aduce nou LEVEL? Ei bine, o mulțime de surprize. Și nu vreau să divulg ce vom face pentru că știm cu toții că surpriza trebuie să rămână surpriză atât pentru gameri cât și pentru concurență. Ce ne dorim noi, redacția LEVEL de la mic la mare, este să trecem la un nou nivel și să vă aducem în case un pic de bucurie, de care sperăm să aveți parte toți anul acesta. Vom diversifica rubricile, vom mări probabil paginile revistei (și probabil că și prețul din păcate), vom face efortul de a vă da totul, tot ce se poate da. Vom avea concursuri, surprize nenumărate și... de ce nu, jocuri full. Iată că în acest număr avem o tombolă UbiSoft și o nouă rubrică: Playstation. Și acesta nu este decât începutul. Playstation a anunțat un mare turneu prin țară! Probabil că vom fi și noi alături de ei. Rubrica Playstation o vom permanentiza și o vom îmbunătăți. E vremea să privim și noi spre Occident și să avem ceea ce au și ei. Mă refer doar la tehnologie că de altele...!

Mr. President



Editorial	3
Cuprins	4
Cuprins CD	6
Actualități	8
First Look	
Alien Intelligence	16
Tot ce-și poate dori un gamer adevărat de la un joc de strategie modern. Are de toate: strategie, alieni, războaie și...cel mai bun câștigă.	
Alien vs Predator	18
Întâlnire de gradul zero între doi duri care s-au găsit să se lupte pe planeta noastră. Probabil nu vor să facă mizerie la ei acasă.	
Braveheart	20
Strategie real-time în care o să vedeți dacă sunteți mai buni decât Mel Gibson. Poate aici puteți câștiga războiul dus de scoțieni împotriva Angliei.	
Enemy Infestation	22
Treaba este simplă. Niște alieni invadează o colonie de oameni de pe altă planetă. Tot ce trebuie să faci este să elimini acele creaturi hidoase.	
Preview	
King's Quest: The Mask Of Eternity ...	24
Noua aventură din ținutul Davenport este ceva cu totul diferit față de realizările de până acum a celor de la Sierra Studios.	
EverQuest	28
O strategie care vă va ține ore în șir în fața calculatoarelor. Aventurile și misiunile din acest joc sunt care mai de care mai provocatoare.	
Indiana Jones	30
Un action-adventure în 3D în care Dr. Jones se va confrunta cu noi aventuri și își va băga năsul din nou acolo unde nu trebuie.	
Dominant Species	32
Dacă în alte jocuri oamenii sunt aceia care sunt atacați, acum situația s-a schimbat. Să vedem cum se descurcă alienii în această situație.	
Galactic Conquer	34
Iată că cei de la 3DO au reușit să realizeze un joc mai tare decât Master of Orion, însă pe un engine asemănător.	

Heretic II	36
Haideți să o mai lăsăm pe Lara deoparte pentru că mai sunt și alte jocuri de acest gen care merită jucate. Un exemplu elocvent: Heretic II.	
Gabriel Knight III	38
Mr. Knight are un nou mister de rezolvat. Depinde de voi dacă va reuși sau nu să ducă treaba la bun sfârșit.	
Dark Vengeance	41
Un joc gen adventure în 3D, cu o poveste fantastică și atractivă în care va trebui să te opui cruciadei dusă de Dark Elves.	
CyberStrike	44
Un shooter în 3D cu roboți, cu lasere și cu efecte speciale de toată frumusețea.	
Shadow Company	46
Un joc gen Commandos, însă de o mai bună calitate. Merită jucat!!!	
Review	
Premier League: Manager 99	53
Cei de la EA Sports s-au gândit să se lanseze și în partea nevăzută a sportului: managementul.	
FIFA 99	56
Simulator de fotbal care continuă tradiția celor de la EA Sports în domeniul acestor genuri de simulatoare.	
River World	58
De data aceasta cei de la Cryo au realizat un RTS cu totul deosebit, cu o grafică care îți taie respirația.	
Carmageddon II	60
Un joc interzis cardiacilor și recomandat sadicilor. Sânge, viteză, mâini, creier....	

Halflife	62
Experimentul a eșuat. Acum totul depinde doar de tine. Take care!!!	
Test Drive 5	64
Capul sus și conduceți bine!!! Că de nu vine nenea polițaiu' și vă ia la întrebări.	
NBA 99	66
Un simulator extraordinar în care poți întâlni toate vedetele din NBA, inclusiv pe Mureșan.	
Nascar Racing 2	68
Un joc care dovedește că pe lângă mașină mai contează și piesa de la volan.	
Review Special	
Ubisoft	72
Peste 1200 de oameni talentați adunați la un loc pentru a crea jocuri cu lumi imaginare, cu personaje originale și tot ce trebuie unui joc de calitate. Toate acestea fac ca această firmă să fie un producător de top.	
Uprising	74
Un joc de strategie cu un nou look, așa cum ți stă bine unui joc de la UbiSoft.	
Redline Racer	76
Curse cu motociclete care mai de care mai tari, cu o grafică de mare calitate.	
Heroes Of Might & Magic	78
Un joc care a revoluționat lumea jocurilor strategice, fiind unul dintre jocurile de top ale acestui gen.	
Rayman	80
E simplu! Mergi, sari, te strâmbi. Ce mai, un joc haios și distractiv.	
Fun Stuff	82
You must see that!!! Ho ho ho! Ha ha ha! Hi hi hi!	
Hardware	84
Joystick-uri și subwoofer	
Playstation	
Abe's Exodus	86
De data aceasta misiunea lui Abe este de a curăța lumea lui de monstruții Glukkon.	
Dethrap Dungeon	88
Iată că și jocurile Playstation pot fi mișto și de calitate. Dethrap Dungeon ne confirmă acest lucru.	
Multimedia	90
Despre genetică și...artiști!	
Chat room	94
Let's talk about you and me!!!	



CD content

Demo-uri:

Beavis and Butt-Head: Bunghole in One - GT

Minigolf, unde joci cu starurile MTV Beavis și Butt-Head.

Carnivores - Wizard Works

Dacă te-ai săturat de vânat cerbi sau căprioare, adică de Deer Hunter 2, atunci e timpul să schimbi victimele. Așa că hai la vânat de dinozauri.

Creed - Imsomnia/EA

A supraviețui pe străzile din Cerberus nu este simplu... Acest demo este doar pentru cei care dețin o placă grafică 3D.

Cybermercs - JC Research

Un joc gen Diablo. Nu trebuie să faci altceva decât să măcelărești alieni cât cuprinde. Simplu, nu?

Heavy Gear 2 - Activision

Un simulator de roboți gigantici care promite foarte multe și pe care n-ar trebui să-l ratați. Demo-ul conține o misiune single player și două misiuni multiplayer (în mlaștini și gravitate zero).

King's Quest 8 - Sierra

Cea de-a opta parte a aventurii realizate de Roberta Williams va fi în stilul Tomb Raider. Acest demo vă prezintă o misiune a mult-așteptatului joc.

Klingon Honor Guard - Microprose

Primul demo al jocului ce folosește engine-ul din Unreal. KHG este un joc de acțiune în care deții rolul unui războinic kilngonian.

Lords of Magic Special Edition - Sierra

Vă aduceți aminte de foarte reușita strategie fantezistă Lords of Magic? Acesta este demo-ul versiunii extinse.

Morpheus - Piranha

O mare surpriză! O aventură în genul jocurilor Riven/Journeyman Project 3. Dacă nu aveți instalat QuickTime-ul, îl veți găsi în directorul „Drivers”.

MS Golf 99 - Microsoft

La fel ca în ultimii ani, o nouă versiune a jocului de golf de la Microsoft.

Newman Haas Racing - Psygnosis

Fanii jocurilor în care viteza joacă rolul cel mai important s-ar putea să aprecieze acest demo.

Red Baron 2 - Sierra

O versiune demo a jocului ceva mai vechi dar foarte reușitului simulator.

Settlers 3 - Bluebyte

Cea de-a treia versiune a acestui joc este mult mai plină de viață, de basm și de acțiune. În acest demo veți juca cu romanii împotriva romanilor, conduși de AI-ul calculatorului.

Descent 3 - Interplay

V-au plăcut minele din Descent 1 și 2? Acesta este următorul capitol unde veți vedea voi ce se petrece.

Tomb Raider 3 - Core/Eidos

Mai bun ca oricând? Încercați acest demo al unei misiuni ce se petrece în India. Vă veți face singuri o idee asupra acestui joc.

Uprising 2 - 3DO

Sechela primului joc strategic 3D real-time. De data asta s-a lucrat ceva mai mult la partea strategică și la poveste.

Shots:

Command & Conquer 2

Sechela celei mai bine vândute strategii real-time va fi de data aceasta mult mai reușită din punct de vedere grafic. Teren interactiv, misiuni zi/noapte, filme super etc.

Imperialism 2

Sechela complexei strategii turn-based vă duce înapoi în timp pe vremea când europenii năvăleau în Lumea Nouă. O grafică reușită, tehnologie competitivă etc.

Mortyr

Primul joc gen doom de la I-Magic care promite foarte mult în ceea ce privește grafica, povestea călătoriei în timp, cele 25 de nivele, 9 arme și 13 tipuri de monștri.

Navy Seal

Strategie real-time 3D de acțiune în stilul Spec Ops, folosind engineul Unreal, cu misiuni ce se petrec în apă, aer și pe pământ.

Nocturne

O acțiune/aventură 3D unde vei avea ocazia de a te lupta cu vampiri, zombii și vârcolaci într-o grafică superbă cu efecte de lumină și umbre real-time.

Quake 3

Sechela celui mai bine vândut joc de acțiune vă va oferi o grafică mai reușită, suport pentru rețea, opțiunea de a alege diferite caractere și distracție adevărată.

Rollcage

Simulator de curse în care ai ocazia de a pilota mașini blindate, ai ocazia de a folosi diverse arme, de a te bucura de o grafică super. În plus, vor exista diverse condiții de gravitate precum și acțiune la maxim...

Seven Kingdoms 2

Sechela reușitului joc de strategie real-time care oferă o mulțime de facilități, inclusiv grafică detaliată, caracteristici RPG, noi unități și rase.

Starfleet Commander

Strategie 3D care se desfășoară-n spațiu, strategie care combină acțiunea real-time și turn-based în trei campanii, 60 de scenarii. Un engine 3D reușit și suport pentru rețea.

Thief: The Dark Project

Cel mai nou RPG de acțiune de la realizatorii lui Ultima Underworld și System Shock. Acțiunea se situează undeva prin medieval. Jocul folosește o mulțime de magii și un engine deosebit.

Warhammer: Rites of War

Această strategie turn-based mixează lumea din Warhammer 40 000 și engine-ul din Panzer General II. În plus, acest joc va dispune de o grafică detaliată și dezvoltare de unități.

Updates:

Dune 2000 v. 1.03

Fallout 2 v. 1.1 beta

Klingon Honor Guard v. 1.01

Monster Madness 2 v. 2.00.42

NHL 99 v. 1.01

Railroad Tycoon 2 v.1.02

SHOGO v. 2.0

Sin v. 1.01

Unreal v. 2.19

Desktop - themes

Alien

Dracula

King Quest 8

Lost World

StarWars: Phantom Menace

X-Files

Shareware

LBE Helpdesk

LBE Helpdesk este un program pentru planificare.

Lexicon

Lexicon este un joc de cuvinte cu o grafică super. Concurează împotriva timpului și a oponentului prin crearea unor cuvinte mai mari și mai bune (scrabble).

LFNIt

LFNIt corectează numele lungi de fișiere din Windows 95.

Mask Pro

Mask Pro este plug-in pentru Adobe Photoshop, care simplifică realizarea unor măști.

MIDI Genie

MIDI Genie este un player multimedia care vă permite ascultarea fișierelor .mid, .wav, .rmi sau .avi.

MightyFAX

MightyFAX este un utilitar foarte reușit și simplu de folosit pentru oameni care trimit faxuri direct de pe PC-ul lor.

Music Label 98

Music Label 98 este un sistem d-base complex. Este folosit adesea de DJ-ii profesioniști.

MusicEase

MusicEase este un editor de muzică care vă permite crearea, editarea, tipărirea și rularea muzicii când se folosește doar placa de sunet și keyboard-ul.

Musician's CD Player

Preferăți muzica mai lentă? Atunci s-ar putea să vă placă Musician's CD Player. Acest program pe 32 de biți lucrează cu unitatea CD, încarcă fișiere .wav și le poate încetini viteza de rulare cu 20% până la 200%.

Visual Zip Studio

Visual Zip Studio vă ajută să lucrați cu fișierele ZIP. Afășează arhivele în stilul Explorer.

WinAMP 2.05

Din nou cea mai nouă versiune a celui mai bun player MP3, MOD, S3M, de această dată cu suport pentru baza de date aflată pe Internet.

FLASH

Zork se va găsi și pe DVD

Activision a dat posibilitatea unor titluri de jocuri de succes să apară în format DVD. Ultimul care a beneficiat de acest privilegiu este jocul Zork: Grand Inquisitor. Apărut în 1997 este un joc de aventură cu o grafică care se pare că merită să apară pe acest ultim format, și dacă în versiunea lui de atunci jucătorul avea posibilitatea de a explora Marele Imperiu Subteran, în această versiune vom întâlni imagini și ne vom plimba prin Casa Albă, Gue Tech și Brogmoooid. Această lansare va costa în jur de \$ 39,95 și va include două filme video MPEG-2 și sunete multichanel Dolby Labs AC-3. Acest DVD va include și alt titlu, Zork Nemesis în format de CD-ROM.

Jack Nicklaus Online Golf Tour se îndreaptă spre AOL

Kesmai, omul din spatele Game Storm-ului, care se ocupă de serviciile online ale companiei, a anunțat presa că una dintre cele mai importante oferte online care este Jack Nicklaus Online GolfTour este acum disponibilă și în serviciul american AOL, pe canalul de jocuri (America OnLine www.aol.com). Bazat pe seria de golf realizată de cei de la Accolade, jocul va avea în componența sa peste 100 de trasee, diferite unghiuri de vedere a camerei, vreme aleasă de jucător, și bineînțeles că vor exista oponenți greu de bătut via Internet. Nu s-au dat informații despre costul acestui serviciu, sau cât va costa pentru a putea juca jocul, având în vedere că AOL este un serviciu pe care trebuie să-l plătești.

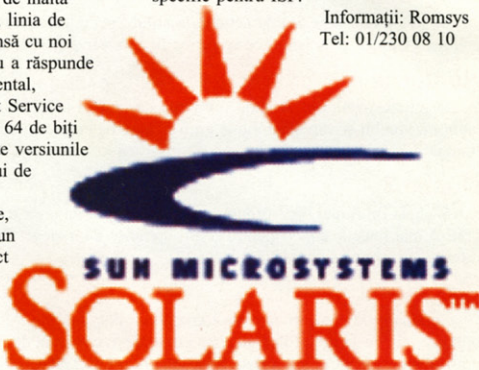
Sun Microsystems Solaris 7

Sun Microsystems a lansat următoarea generație de mediu software, noua linie de produse Solaris 7 pentru SPARC și platforme Intel. Spre deosebire de alți competitori, Sun oferă un mediu complet pe 64 de biți, sigur, de înaltă scalabilitate. În același timp, linia de produse Solaris 7 a fost extinsă cu noi caracteristici specifice pentru a răspunde cerințelor la nivel departamental, întreprindere și ISP (Internet Service Provider). Întregul mediu pe 64 de biți este compatibil binar cu toate versiunile vechi de operare ale mediului de operare Solaris și permite administratorilor să instaleze, configureze și administreze un sistem Solaris din orice punct al rețelei, de la orice echipament care este conectat la rețea.

Linia de produse Solaris

este compusă din mediul de operare Solaris, necesar pentru toate sistemele server și desktop, precum și trei extensii de software care rulează în mediul de operare Solaris: Solaris Easy Access Server - integrează rețele PC cu Solaris, Solaris Enterprise Server, rulează aplicații business-critical și Solaris ISP Server care oferă suport specific pentru ISP.

Informații: Romsys
Tel: 01/230 08 10



Inprise Support CORBA

Inprise, unul dintre principalii ofertanți de software de integrare și servicii pentru întreprinderile mari, anunțat adăugarea de suport CORBA (Common Object Request Broker Architecture) pentru suita sa de unelte de management al aplicațiilor, AppCenter. Această suită de la Inprise este singura unealtă dedicată corporațiilor pentru a modela, monitoriza și organiza aplicațiile distribuite, multi-platformă și pe scară largă. Posibilitățile sofisticate de management al aplicațiilor oferite de AppCenter vor fi o componentă a

Inprise Application Server, programat să fie livrat în luna următoare. AppCenter suportă momentan platformele IBM AIX, Sun Solaris, HP.UX și Windows NT. Prin integrarea tehnologiilor CORBA, Inprise Application Server va simplifica dezvoltarea, integrarea și managementul aplicațiilor de întreprindere. În momentul de față, peste 100 de întreprinderi sunt beta-testeri activi și evaluează posibilitățile lui Inprise Application Server de a accelera crearea de aplicații de producție care pot mări competitivitatea și efectivitatea afacerii.

SCO și IBM UNIX

SCO și IBM în colaborare cu Intel și alți parteneri strategici, vor accelera puternic creșterea numărului de servere UNIX bazate pe procesoare Intel, și vor livra o singură linie de produse pentru sistemele actuale IA-32

și viitoarele sisteme IA-64. Rezultatul va fi o singură linie de produse care vor rula pe sistemele cu microprocesoare IA-32 și IA-64 de la Intel precum și pe microprocesoare IBM, sisteme care alcătuiesc o gamă largă de la servere entry-level până la medii mari de întreprindere.

IBM va folosi UnixWare 7 drept sistemul cheie Unix pe mediile actuale IA-32, iar SCO și Unix vor dezvolta un sistem UNIX pentru platforme IA-64. În replică, Intel va sprijini

UnixWare 7 și IA-64 UNIX Operating System drept sistemele UNIX majore.



Unic distribuitor A4Tech in Romania

RESELLERS WANTED!

**Scroll fara
scroll-bar**



**DESIGNED FOR
WIN 3.1/95/98/NT4.0**

BEST COMPUTERS
"Magazinul tau de calculatoare"

Magazin: Pasajul pietonal Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)
Telefon: 01-3102832, Fax: 01-679.5742
E-mail: best.computers@usa.net

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

**MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS
BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC - ACCOLADE**

FIFA 99



- | | | |
|--------------------|--------------------|-------------------|
| MADDEN NFL 99 | SID MEIERS ALPHA | NBA 98 JOYPAD |
| NBA LIVE 99 | CENTAURI | NEED FOR SPEED 3: |
| MADDEN 99 PSX | DARKSTONE | HOT PURSUIT |
| FIFA 98 JOYPAD | DELTA FORCE | NEED FOR SPEED II |
| ANDRETTI RACING | ROLLERBALL | CLASSIC |
| JOYPAD PROMO | A10 TANK SPANKER | NHL 97 CLASSIC |
| FIFA 98 JOYPAD | NASCAR 99 | NHL 99 |
| PROMO | REDLINE | PRIVATEER 2 |
| ISRAELI AIR FORCE | ULTIMA ASCENSION | CLASSIC |
| NHL 98 JOYPAD | LANDS OF LORE 3 | QUEEN: THE EYE |
| PROMO | WORLD CUP | SIM SAFARI |
| DUNGEON KEEPER | CRICKET | SYNDICATE WARS |
| GOLD CLASSIC | DUNGEON KEEPER 2 | CLASSIC |
| FIGHTER PILOT | BIG AIR | THE ARSENAL C&C |
| PROPHECY GOLD | TIBERIAN SUN | RED ALERT & |
| MOTO RACER 2 | AR4D LONGBOW | AFTERMATH |
| POPULOUS 3 | CLASSIC | (DOUBLE PACK) |
| FIFA 99 | ATFC CLASSIC | THE TOURNAMENT |
| TEST DRIVE 4X4 | BEASTS & BUMPKINS | COURSES ADD ON |
| TRESPASSER | CLASSIC | THE TPC COURSES |
| ESPN X GAMES PRO | COMMANCHE GOLD | ADD ON |
| BOARDER | CRICKET 97 (ASHES) | THEME HOSPITAL |
| NBA LIVE 99 | CLASSIC | CLASSIC |
| TEST DRIVE 5 | CROC | TIGER WOODS 99 |
| WW II FIGHTERS | DARK OMEN | ULTIMA |
| BLADE RUNNER | DARKLIGHT CLASSIC | COLLECTION |
| CLASSIC | DEADLOCK: SHRINE | ULTIMA ONLINE |
| C&C CLASSIC | WARS | GAMETIME |
| C&C RED ALERT | JANE'S FIF | USNF 97 CLASSIC |
| C&C WORLD WIDE | FA PREMIER LEAGUE | WARGAMES |
| WARFARE C&C | MANAGER | WING 4 CLASSIC |
| RED ALERT, MISSION | FIFA SOCCER | WORLD OF COMBAT |
| DISKS | MANAGER CLASSIC | 2000 |
| FT LUNDS COP LAPD | FIFA: RTWC 98 | X FILES THE GAME |
| LANDS OF LORE 2 | KND CLASSIC | |
| CLASSIC | LBA 2 CLASSIC | |
| RECOIL | DUNE 2000 | |
| SIMCITY 3000 | | |
| SUPERBIKES | | |
| BATTLE GROUP | | |

BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA
MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI SAU LA TEL: 092556510. PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI AVANTAJOASE.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU, BUCUREȘTI. TEL 092.566.510 FAX: 6795742



FLASH

Cei de la Jane's confirmă lucrările la A-10

Jane's a dat informații presei referitoare la munca pe care aceștia o depun la noul lor proiect A-10, proiect realizat cu ajutorul personalului care a creat seriile AH-64D Longbow, mai exact echipa lui Andy Hollis poreclă „Skunkworks”. În joc se vor găsi două stiluri de campanii: Ramp Up și Advanced, în care ataci, escortezi alte elicoptere, și tot felul de misiuni cu diferite obiective, cu un engine total nou, efecte grafice legate de vreme foarte bună, cockpit virtual, iar legat de multiplayer se poate juca în cooperare sau meciuri mortale via Internet sau prin Lan.

Cei de la Turtle Beach oferă pieții A3D 2.0 Sound Card

Voyetra Turtle Beach, un producător de plăci de sunet pentru PC, a anunțat apariția a unei noi plăci de sunet numită Montego II. Această versiune, Montego II, cunoaște standardul audio A3D 2.0 3D. De asemenea, această versiune suportă numai două boxe, spre deosebire de versiunea anterioară care suporta 4. Turtle Beach (www.tbearch.com) face plăci de sunet pentru computere de câțiva ani, iar de curând compania a devenit furnizor pentru fabricanții de calculatoare, unul dintre aceștia fiind Dell. Principalul rival pentru Montego II în această perioadă ar trebui să fie Diamond's MX300, care folosește de asemenea tehnologia Aureal prin procesorul audio Vortex 2 de care dispune placa audio, și chiar Sound Blaster-ele Live de la Creative Labs care folosesc o tehnologie Creative 3D și suport EAX.

Empire of the Ants - Microids International

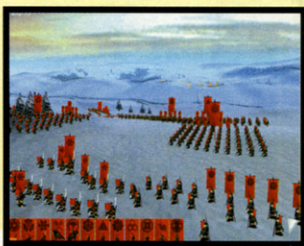
Ceva necurat se întâmplă în mijlocul ierburilor. Uităndu-ne în jos printre flori, frunze și rădăcini, vedem urmele lăuate de un complex și violent ecosistem. Bine ați venit în lumea gândacilor. Dacă vă uitați un pic mai atenți veți vedea viitorul jocurilor RTS. Pe cât de repugnante sunt insectele pe atât de distractive pot fi, cel puțin asta este părerea francezilor de la Microids. În Empire of the Ants vei aduna resurse, construi structuri, conduce trupe și vei porni la luptă, dar într-un mod cu totul nemaiîntâlnit într-un RTS. Efortul tău se va concentra pe extinderea coloniilor și dominarea celorlalte specii. Controlând afacerile interne, progresia tehnologică (no Ion Cannon), expansiunea teritorială, și viața socială, vei putea să

duci spre glorie ființe ca albinele, termitele etc. Toate aceste creaturi sunt actori solo sau în trupă într-o grădiniță 3D. Pentru a se adăuga un pic de sare și piper jocului, civilizația cea mai de succes va avea de înfruntat cel mai teribil inamic, OMUL. Empire of The Ants nu vrea să ne țină prea mult cu suflul la gură și și-a hotărât să apară la sfârșitul acestui an.



Shogun

Cei de la Dreamtime Interactive au realizat un joc extraordinar. Este o strategie de mare calitate în care te poți întâlni cu oamenii și vremurile Japoniei din secolul XVII. Este vremea în care autoritatea împăratului nipon este într-o continuă scădere, este vremea samurailor și a gheishelor. În această perioadă foarte mulți europeni vin să-și încerce



norocul în această țară. Tu ești unul dintre mulții Daimyos care vor să devină Shogun. Acest lucru era foarte greu deoarece a fi Shogun implică o responsabilitate mare și foarte puțini au șansa de a deține funcții de conducere în armata niponă. Misiunea ta este ca să-ți controlezi provinciile, să-ți antrenezi unitățile alcătuite din samurai și să faci negoț diplomatic. La nivel strategic deții controlul imperiului tău din toate punctele de vedere. Dacă te simți bun poți opta pentru lupte în care să îți alegi tactica de luptă, la fel ca în Myth. Dar poți să lași calculatorul să facă ce știe el mai bine. Chiar dacă ceea ce am aflat până acum au fost doar câteva imagini și în rest vorbărie, Shogun se anunță a fi un RTS care va mulțumi pe mulți dintre gameri.

West Front

Talon Soft a lansat unul din cele mai așteptate wargames-uri ale acestui an. Cei din Vest vor avea ocazia de a se răzbuna pe puterile Axei. Prima impresie vine în momentul în care deschizi pachetul și constăți că acesta conține un manual nu mai mic de 256 de pagini. Un adevărat roman, ce mai! Și astfel îți dai seama că ai de-a face cu un joc extrem de complex și de bine gândit. Astfel, după cum am spus și la început, jocul se desfășoară pe timpul celui de-al doilea război mondial, în total existând aproximativ 60 de scenarii individuale și o serie de campanii. Zoom-ul îți va oferi o serie de imagini 3D asupra unităților, clădirilor și câmpului de bătălie. Așa cum indică producătorii, jocul va fi mult mai bine realizat, fiind lipsit de bug-uri și mult mai bine realizat decât East Front. Ce ne mai rămâne altceva de spus decât: fiți cu ochii pe noi și așteptați un review al acestui joc.

TERMINUS

A acțiunea jocului este plasată undeva în jurul anului 2197. Oamenii sunt scanda-loși și puși pe ceață, granițele se modifică încontinuu, iar ocupația principală era plimbatul cu navele spațiale trăgând unul în altul și liberul schimb al mărfurilor. Cu toate că au mai existat jocuri de acest gen cum ar fi Privateer sau Elite, Firma Vicarious Vision speră că opțiunea multiplayer introdusă de ei va împinge acest gen de joc la un LEVEL mai înalt. Practic server-ul conduce economia, populează pământul cu oameni și înființează rute de comerț. Jucătorii pot trimite oamenii în orice loc din univers pe care îl vor sau îi pot înrola în armată să lupte contra piratilor. Poți să te ocupi cu vânzarea și cumpărarea navelor. Una peste alta Terminus este un joc multilateral care îți pune la încercare talentul de bun organizator și manager dar și abilitatea de a te descurca într-o lume plină de războaie și haos.

Knockout Kings

Fanii jocurilor fight vor avea acum ocazia de a încerca noul produs de la EA: Knockout Kings. Așa cum probabil v-ați dat seama din titlu, EA Sports a realizat pentru PC un joc de box care promite să scrie istorie. În joc veți putea înfrunta sau juca cu cei mai mari boxeri ai zilelor noastre. Fiecare boxer va dispune de calități proprii și depinde de fiecare gamer cum va ajunge în marea finală. Pe lângă grafica deosebită, producătorii s-au gândit că n-ar strica să realizeze un joc cât mai real posibil. Iată care sunt și cele mai importante personaje existente în acest joc: Lennox Lewis, Floyd Patterson, Sonny Liston, Ken Norton, Shane Mosley, Pernell Whitaker, Roberto Duran, Leon Spinks, Aaron Pryor, Larry Holmes, Marvin Hagler, Alexis Arguello și Ray Mancini. Pentru realizarea

acestora s-au folosit tehnici avansate de captură și programe speciale de desenare. Se pare că acest joc este primul care a reușit să reunească într-un singur joc atâtea personaje, fiecare cu caracteristici proprii și foarte apropiate de realitate.



Lords of Magic: Special Edition

Când a ieșit Lords of Magic pentru prima dată, mulți l-au considerat a fi un titlu deosebit de reușit. Premisa și design-ul jocului au fost extrem de reușite și jocul poate că a fost lansat un pic cam devreme, deoarece există multe bug-uri care ar fi

putut fi înlăturate și eventual s-ar mai fi putut lucra la unele elemente. Sierra a perseverat totuși și a lansat Lords of Magic: Special Edition care aduce cu sine o mulțime de îmbunătățiri, fixând unele probleme și o nouă serie de quest-uri care face titlul mult mai atractiv. Special Edition este un joc de strategie turn-based, care folosește ca majoritatea jocurilor de acest gen, resurse pentru realizarea de unități și folosirea acestora în lupte. Noutățile acestei versiuni sunt înfrumusețate sub forma unor artefacte, monștri și clădiri care au fost proiectate pentru a îmbunătăți calitatea jocului. Mai mult decât atât, bug-urile care apăreau în versiunea originală au fost îndepărtate, făcând jocul mult mai atractiv și mai provocator.



Imperialism 2

Se pare că cei de la SSI s-au gândit că ar fi bine să realizeze o continuare a jocului Imperialism. Este acoperită perioada dintre 1500 și 1800, care se consideră a fi era formării marilor imperii. Fanii primei versiuni vor vedea și vor simți îmbunătățirile care au fost făcute, fapt care îi va determina să agreeze și mai mult această versiune. Vei conduce un imperiu și vei controla situația economică, tehnologică, diplomatică și militară a acestuia. Putem spune că este un RTS de calitate în care depinde de tine dacă imperiul tău devine o mare putere sau șade sub sabia armatelor dușmane. Principalele tale arme



vor fi diplomația și comerțul. De data aceasta cei de la SSI au promis că vor lucra ceva mai mult la AI pentru a oferi gamerilor lupte cât mai reale în care tactica să fie principalul atu. Jocul începe într-o manieră destul de simplă. Adică vei porni de pe un tărâm numit Old World, iar restul lumii este un spațiu negru imens, ceva gen Dune 2000. Trebuie să trimiți oameni pentru a explora acel spațiu negru, pentru a descoperi ce se află dincolo de locul în care te afli. Poți trimite și trupe militare, dar acest lucru ar putea fi luat în nume de rău de celelalte popoare, protejate de marile puteri, și poți risca un război. Sper ca acest joc să se ridice la înălțimea publicității care i s-a făcut.

FLASH

Interplay Sports – o nouă divizie de la Interplay

VR Sports nu mai există. Partea din Interplay Entertainment Corp. care se ocupa până acum de jocuri ca Virtual Pool s-a metamorfozat în Interplay Sports. Această nouă divizie, după cum v-ați dat seama, se va ocupa de toate jocurile care vor fi cu și despre sport. Printre personalul care intră în această nouă divizie va fi și cel care era responsabil formal pentru titlul Earl Weaver Baseball, iar alții sunt cei care au avut o oarecare tangență cu acest gen de jocuri, lucrând la design sau la producție la EA și SEGA. Bineînțeles că în următoarele luni se vor anunța câteva titluri din partea celor de la Interplay Sports.

Battlefield Communicator Version 1.1

ShadowFactor Software Inc., din Waterloo, Ontario, Canada, anunță lansarea versiunii 1.1 a utilitarului Battlefield Communicator. Acest utilitar oferă jucătorilor care folosesc multiplayer-ul să poată comunica prin voce în timp real cu ceilalți jucători în jocuri precum Quake 2, StarCraft, și Rainbow Six. Conform comunicatului dat presei, această versiune a Battlefield Communicator va suporta până la 32 de jucători care să poată vorbi între ei în timpul jocului și ceea ce este mai interesant este faptul că va dispune și de canale pe care se pot grupa diferite echipe. Va exista opțiunea de a selecta dacă să converseze cu ajutorul tastelor sau prin voce. Battlefield Communicator este shareware la adresa firmei producătoare (www.shadowfactor.com) care este operațional 30 de zile după care vor trebui plătiți circa \$25 US pentru versiunea întreagă.

FLASH

Cu volanul prin calculator

Compania Redmond începe promovarea noului release, SideWinder Force Feedback Wheel. Acest volan va costa aproximativ 210\$, iar pachetul va conține și câteva jocuri pentru a-l testa, printre care sunt: CART Precision Racing și Monster Truck Madness II. Consola va avea pedale care nu alunecă, design realist în acord cu Microsoft, iar sistemul feedback cu care este încorporat suportă drumuri cu denivelări, lovitură, sărituri și forță centrifugă.

Fujitsu

Fujitsu a lansat o nouă serie de notebook-uri numită LifeBook L. Măsurând numai 1,1" și cântărind foarte puțin, Life Book 440 este ideal pentru cei care vor maxim de performanță fără a plăti prețul unor notebook-uri dificil de transportat.

PGSoft

Compania producătoare de software PGSoft a lansat SaveButt, o soluție software care împiedică utilizatorii să facă lucruri stupide, cum ar fi ștergerea accidentală a unui fișier, apăsarea lui „Save” în loc de „Save As”, salvarea unui fișier într-un format greșit sau omiterea creării unei copii a unui document. Software-ul copiază automat fiecare fișier care este modificat sau șters, pe harddisk sau un alt drive. Soft-ul nu numai că protejează utilizatorii, ci și le permite acestora să recupereze până la 99 de versiuni anterioare ale fișierelor.

3COM

Compania 3Com și Toshiba Information Systems (TAIS) au anunțat o alianță strategică prin care TAIS va recomanda clienților Toshiba numai soluții 3Com pentru notebook-urile și PC-urile sale. Ca parte a acestei alianțe, TAIS va include produsele 3Com în materialele proprii de marketing și în ghidul de accesorii.

TEKKEN 3 IRON FIST TOURNAMENT

Namco împreună cu Sony Computer Entertainment Europe pregătesc un show de zile mari, Tekken 3 Iron Fist Tournament, ce va avea loc pe 27 ianuarie 1999. Turneul este pregătit și va avea loc la sediul central Namco din Marea Britanie, în maiestuoasa clădire County Hall. „Acesta este primul turneu mondial oficial de Tekken care are loc în Europa, și mulțumită fidelității fanilor noștri putem oferi un spectacol minunat” afirmă Chris Deering, președinte Sony Computer Entertainment Europe. Premiile cu care ne vor bombarda organizatorii variază de la un aparat Tekken 3 Arcade (în valoare de 9000\$) plus alți 5000\$ cash până la aparate PlayStation, accesorii Tekken și geți de piele Paul Phoenix. Metoda de înscriere la acest turneu este extrem de simplă: vizitezi site-ul oficial European



Tekken unde completezi un formular de înscriere. 200 de norocoși, din întreaga lume, trași la sorți vor fi invitați la Londra să concureze împotriva celor mai buni 20 de jucători Tekken. Sony și Namco au periat deja mapamondul în căutarea experților Tekken 3 și deja au fost

selecționați 32 de luptători pe care poate veți avea șansa să-i întâlniți în finala din 27 ianuarie 1999. Pe tot parcursul competiției organizatorii au pregătit multe surprize sub forma unor invitații speciale, celebrități, DJ, precum și demonstrații de arte marțiale. Se vor acorda premii și pentru cel mai inspirat costum Tekken 3. Pentru mai multe detalii vizitați pagina web, și pregătiți-vă!

Erată UbiSoft România!

Din cauza unei erori grave ale colegului nostru Sergio, în rubrica Fun Stuff din luna decembrie apărea o mică frază referitoare la jocul Speedbusters în care acesta era criticat ca având extrem de multe bug-uri. În plus, se menționa că jocul nu merită cumpărat. Totuși, domnul Sergio nu a băgat de seamă că avea de-a face cu o versiune demo a acestui joc. Cu atât mai mult versiunea full pe care am primit-o ulterior nu

conținea aceste bug-uri și totul rula perfect. Referitor tot la acest joc, American Highways este subtitlul jocului, nu producătorul acestuia cum era precizat într-un articol din luna noiembrie. Producătorul este UbiSoft. Nu putem decât să cerem scuze firmei UbiSoft pentru prostia făcută. Din păcate astfel de lucruri sunt uneori de neiertat. Sperăm totuși că vom reabilita relația noastră cu firma UbiSoft România și sunt absolut sigur că astfel de gafe nu vor mai apărea.

Mr. President

Corel Office 2000

Corel Corporation a dezvoltat de curând versiunea beta a ultimei sale suite de office. Suitea intitulată WordPerfect Office 2000 va include patru aplicații de bază. WordPerfect 9, binecunoscutul procesor de text, Quattro Pro 9, editorul de tabele, Corel Presentations și CorelCENTRAL vor fi incluse în această nouă suită. Totodată, Corel va anunța o multitudine de versiuni ale următoarelor aplicații complementare: Paradox 9, bază de date, Corel Print Office, soluție de

publishing pentru small business, Dragon NaturallySpeaking Personal Edition versiunea 3x, tehnologie de recunoaștere a vocii, Trellix 2x Web o unealtă de creare și prezentare, precum și o unealtă puternică de publicare pe Internet, numită NetDocs. Suitea va fi disponibilă în America de Nord în a doua jumătate a anului 1999 și va fi va permite utilizatorilor să evolueze în același mediu familiar, dar și să fie în pas cu tehnologia viitorului.

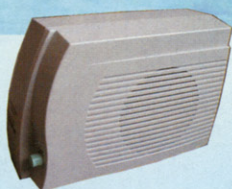
Informații: Omniscio
Tel: 01/303 31 75

Tombola LEVEL și



Luna aceasta avem o mulțime de premii de împărțit! Împreună cu Ubi Soft România, ne-am gândit că nu v-ar displacea niște jocuri, tricouri și chiar un subwoofer.

Toate acestea le puteți câștiga dacă ați citit cu atenție revista și veți ști să răspundeți la întrebările alăturate. Marele premiu este un subwoofer, premiul I este pachetul POD Gold, premiul II este Rayman Designer, iar premiul III este Adventures Music. În plus, vom oferi multe tricouri și o serie de jocuri full (Subculture, POD).



Când și de cine au fost puse bazele firmei Ubi Soft?

1

- a) 1988, de Jean Ubi și Marc Soft
- b) 1986, de cei cinci frați Guillemot
- c) 1982, de Marie Ubique

La ce proiecte a colaborat Ubi Soft România?

2

- a) F1 Racing, Rayman, Tomb Raider
- b) Uprising, Lode Runner, SCARS
- c) POD, Action Soccer, World Football 98

Tombola LEVEL



Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției noastre:
OP 13, CP4, 2200 Brașov

1

2



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovadă plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei
- ☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL
1/99

TOP TEN LEVEL

Hello gamers!

Hai deți să vedem care este topul acestui nou an! Aha, se pare că Starcraftul a rămas în frunte iar Quake II refuză să părăsească topul. OK! Luna viitoare poate că lucrurile nu vor mai sta la fel. De ce? Fraților, Half-Life-ul vine tare din urmă și face adevărate ravagii. Need for Speed III nu ne-a înșelat deloc așteptările și s-a instalat în TOP, fiind probabil extrem de greu de înlăturat. Oricum, surprizele vin întotdeauna când nu te aștepți! Sau nu?

Loc	Titlu	Producător	Tendința
1	Starcraft	Blizzard	↔
2	Age of Empires	Ensemble	↔
3	NFS III	EA	↗
4	Commandos	Eidos	↗
5	Quake2	ID Software	↘
6	MK4	Midway	↔
7	Dune2000	Westwood	↗
8	Ultimate Soccer M.	Sierra	↔
9	Tomb Raider 3	Eidos	↗
10	Dark Reign	Auran	↘

TOP TEN LEVEL

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari”, în ordinea preferințelor tale și expediază talonul pe adresa redacției:

OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț	Total
LEVEL 1, 2		7.000	
LEVEL 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10		10.000	
LEVEL Nr. 11		18.000	
LEVEL Septembrie		22.000	
LEVEL Octombrie		22.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
TOTAL:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Nu uitați să completați numele și adresa pe verso!

talon de comandă

LEVEL
1/99

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

FLASH

Impuls

Buy Network, situată în San Francisco a dezvoltat o unealtă software, Impulse!, care permite comutarea rapidă a ofertelor unei companii între mai multe site-uri web. Pentru 1000\$, producătorul distribuie peste 50,000 de oferte pe mai multe site-uri.

Intel

Intel a investit 10 milioane de dolari în Bookham Technologies, o companie din Marea Britanie care pretinde că va realiza un cip de silicon care va combina electronica și optica. Tehnologia promite să reducă semnificativ costurile telecomunicațiilor.

iDOT

Ofertantul online de calculatoare, iDOT a anunțat seria Family System, o serie de computere dedicate în general familiilor. Computerele vor porni de la un preț de 599\$ fără monitor.

Compaq

Compaq va promova puternic motorul de căutare în Internet, AltaVista, după achiziționarea acestuia care s-a produs odată cu preluarea Digital Equipment.

Lansare Compaq

Compaq a anunțat o nouă linie de PC-uri echipate cu modemi DSL, care permit conectarea la Internet de 300 de ori mai repede decât cu modemi obișnuiți.

Intel

Producătorul cel mai mare de semiconductori, Intel, ia în considerare posibilitatea deschiderii unei fabrici de producție în Europa de Est. Având deja centre de producție în Irlanda și Israel, Intel își manifestă dorința de a deschide un nou centru.

Softwin Notar Expert

SOFTWIN răspunde și nevoilor birourilor notariale, lansând sistemul informatic Notar Expert.

Acesta este al treilea produs din seria Expert lansată de SOFTWIN, după antivirus-ul AVX și RoDactilo, produs multimedia de învățare a dactilografiei computerizate.

Notar Expert a fost conceput în colaborare strânsă cu o echipă de notari publici, iar prin utilizarea acestui soft, notariatele își pot spori mult eficiența activității lor.



Western Digital Un nou harddisk

Western Digital a anunțat unul dintre primele harddisk-uri low-profile de 18,3GB. Drive-ul are 3,5", 7200 RPM Ultra2 SCSI LVD (Low/Voltage Differential) și este destinat platformelor de întreprindere. Noul harddisk, WD Enterprise, este o extensie a familiei WD Enterprise și include 8 noi modele de capacități de 18,3 și 9,1GB. Realizarea acestor drive-uri va începe doar în decembrie și vor fi valabile worldwide începând din ianuarie. Aceste harddisk-uri vor maximiza integritatea datelor atât în operațiile de scriere cât și în cel de citire. Axându-se pe recuperarea datelor, precizarea și prevenirea căderilor, aceste trăsături avansate de protecție a datelor includ ECC (enhanced error correction), care nu scade performanța drive-ului, S.M.A.R.T și DataLifeguard care identifică, izolează și repară automat zonele cu probleme. Adicional, monitorul termal evaluează temperatura drive-ului și optimizează operațiile prin susținerea temperaturii la valori acceptabile. Harddisk-urile sunt folosite într-o varietate de aplicații incluzând e-commerce, editarea audio-video, CAD/CAM, management al bazelor de date, data warehousing/data mining precum și aplicații de planificare a resurselor întreprinderii.

Informații: SCOP Computers
Tel: 01/310 35 91

Notar Expert permite arhivarea electronică a tuturor actelor emise de un birou notarial, având o capacitate de arhivare de peste 500.000 de acte. Folosirea arhivei electronice, care are facilități puternice de baze de date, conduce la căutarea și regăsirea aproape instantanee a actelor notariale. Căutarea actelor se poate face după numeroase criterii, printre care tipul actului sau numele clientului (persoană fizică/juridică). Transferul automat de date din actele aflate în arhiva electronică în actul care se editează, este permis tot de conceptul de arhivă electronică de tip baze de date, integrat în Notar Expert.

O facilitate importantă pe care programul expert o oferă Birourilor Notariale este posibilitatea introducerii în arhivă a informațiilor existente până în momentul lansării propriu-zise a programului.

Cu acest program notarii vor realiza automat statisticele volumului activității lor pe diferite perioade de timp.

Informații: Softwin
Tel: 01/230 50 26

Gateway

Gateway a lansat o nouă serie de servere destinată în principal întreprinderilor mici. Serverele încorporează procesorul Pentium II Xeon de 450MHz și sunt disponibile cu un singur procesor sau cu procesor dual. ALR 7300 este o serie de servere entry level pentru rețelele mici, dar care integrează ultima tehnologie actuală în domeniu. Posibilitățile lor de procesare sunt cu cca. 12 procente mai rapide decât un sistem Pentium II rulând la aceeași clock speed. ALR 7300 are o configurație de bază pornind de la 128 MB ECC SDRAM PC100, placă grafică PCI de 2 MB on-board, un controler de Intel 10/100 Ethernet și un controler Adaptec RAIDPort IIIR integrate de asemenea pe placă, CD-ROM 32X. Interfața dual-channel Ultra SCSI 2 oferă capacități de transfer de până la 80MB pe secundă. Posibilitățile de extensie se ridică la 6 slot-uri PCI, 1 slot ISA/PCI shared și 10 storage bay-uri. Serverul are certificări pentru sistemele de operare importante: MS Windows NTR Server, Novell Netware, SCO OpenServer, și UnixWare, IBM OS/2 și SUN Solaris. De asemenea dispune de InforManager, server management system de la Gateway care integrează nu mai puțin de 30 de senzori diferiți.

Informații: Unicorn Computers
Tel: 01/250 53 10

Alien Intelligence

Pune la un loc complexitatea strategiei din Master of Orion 2 cu stilul de joc din Pax Imperia: Eminent Domain după care adaugi un pic de Starcraft și ai obținut A.I. Alien Intelligence

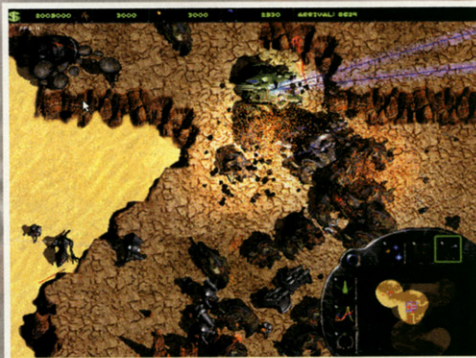
Nu știu dacă ați observat, dar în majoritatea jocurilor în care apar, alienii sunt hidoși și feroci, într-un cuvânt întrușiparea răului. Și nu numai în jocuri, ci și în filme, cărți și alte ustensile culturale. De parcă extraterestrii dacă ar ateriza vreodată pe Terra, o vor face pentru a ne seca oceanele, a ne folosi femeile pentru progeniturile lor, sau să ne înfigă în popou tot felul de obiecte dubioase cica pentru teste. **Interplay** și al său *A.I. Alien Intelligence* vor să ne schimbe această părere despre ființele extraterestre, personajele principale ale noului RTS. Aflat încă în studiourile de producție ale **Flatline Studios**, *A.I. Alien Intelligence* promite să fie unul dintre cele mai ambițioase RTS-uri.

Cele șase degete ale mâinii drepte

În *A.I. Alien Intelligence* vei putea fi tăticul uncea dintre cele șase rase: Psionids (mind-control), Strixthes (specie matriarhală), Mettaloids (roboți), Munzoids (genul „we-smash-things-real-good”), Drache (nobilii dragoni) și Arkanians (ceva asemănător cu niște gândaci). Arkanienii seamănă cu insectele și au un sistem economic bazat îndeosebi pe comerț. Sunt considerați cele mai lase creaturi ale Universului, poate și datorită motto-ului lor: „fuga-i rușinoasă, dar duce marfa întregă la destinație”. Vor evita pe cât posibil confruntările armate pentru a-și proteja bunurile și profiturile. În consecință își vor concentra forțele pe dezvoltarea scuturilor, combustibilului și motoarelor, și chiar dacă sunt extrem de rapide, navele lor sunt aproape inofensive. Drache sunt o rasă de dragoni înalți de până la 5m, care au fost creați genetic pentru a îndeplini rolul de sclavi. De curând însă, ei și-au exterminat stăpânii și sunt foarte decisi să-și păstreze libertatea atât de greu obținută. Navele lor au o forță de atac teribilă. Mettalozii sunt niște roboți din metal lichid, foarte inteligenți. Ei se înmulțesc absorbând metal după care se divid în două. Nu cunosc decât un singur lider, și acesta este un computer imens cunoscut sub numele de The One. Modul lor de comunicare este atât de complex și atât de greu de tradus



incât tratativele diplomatice cu ei sunt extrem de greu de realizat. Munzoizii sunt războinici încă din scutece, și consideră că tot ceea ce înseamnă slab trebuie distrus fără cea mai mică ezitare. Psionidii sunt o civilizație foarte avansată, cu cunoștințe deosebite de fizică, și în special în comunicații și senzori. În timpul luptelor nu vor ezita să-și folosească cunoștințele telepactice pentru a-i învrăjbi pe războinicii adversi. Și în sfârșit, Strixthes, un mușuroi de insecte, toți născuți din aceeași Queen-Mother. Când aceasta le ordonă ceva, ei vor executa fără crăcnire, cu excepția cazurilor când sunt reparați intruși. Vai de pielea lor, fiindcă hordae întregi de Strixthes vor năvăli pe ei. Ray Rucinski, producătorul lui *A.I. Alien Intelligence*, îl descrie ca „un joc epic de mari proporții, asemeni jocurilor turn-based, doar că de data aceasta va fi în real time”. Și nu exagerează de loc, jocul amintește prin conținutul său de Master of Orion sau Command and Conquer, nume celebre în lumea jocurilor.



Intelligence

Rise and shine

A.I. Alien Intelligence îți încredințează rolul de guvernator al unei colonii care a fost izolată complet și definitiv de planeta-mamă. În calitatea ta de șef ai datoria de a asigura supraviețuirea speciei tale. Și pentru a reuși trebuie să colonizezi planete bogate, să-ți folosești resursele cu înțelepciune, să decizi încotro să se îndrepte cercetarea tehnologică, să construiești o flotă stelară, și să respingi atacurile inamice atât la sol cât și în spațiu. Jocul se va desfășura pe trei planuri: la suprafața planetei, în spațiu și pe harta galactică. Jocul la suprafața planetei va fi extrem de familiar veteranilor RTS, aceleași construcții de baze, de trupe, și lupte încleștate. Spațiul este scena luptelor haotice dintre nave, iar harta galactică este instrumentul care îți permite să-ți miști imensele tale armate între sistemele solare. Deja se anunță a fi unul dintre cele mai imense RTS-uri produse vreodată.

Ce diferențiază însă *A.I. Alien Intelligence* de restul RTS-urilor. În primul rând RTS-urile de până acum sunt toate alcătuite din misiuni și scenarii pe care trebuie să le parcurgi succesiv și obligatoriu. În schimb, *A.I. Alien Intelligence* nu are nici un scenariu, este un joc care dorește să capteze gamerii pentru mult timp, 80-90 de ore și asta numai cu o singură rasă de alieni. *A.I. Alien Intelligence* are un Univers în continuă schimbare în care descoperi noi tehnologii și extragi tot felul de resurse. Interfața îți permite să dai mai multe comenzi decât în oricare alt joc, astfel controlând mai multe evenimente ce se petrec în același timp. Dacă nu v-ai convins încă de complexitatea jocului, nu-i nimic fiindcă mai urmează și alte surprize. Una din noutățile aduse de *A.I. Alien Intelligence* e faptul că poți să obții tehnologii avansate de la celelalte rase și în alte moduri decât spionaj. Dacă ai capturat o navă inamică, o poți cerceta și să afli cum funcționează, iar partea cea mai mișto este că o poți repara și apoi să o folosești tu. De vreme ce au fost eliminate scenariile, trupele pe care le-ai produs vor fi

cu tine pe tot parcursul jocului, câștigând astfel mult răvnita experiență, care în timp le va face din ce în ce mai periculoase, mai ales dacă le și dotezi constant cu ultimele descoperiri. De-a lungul jocului vor apărea și evenimente neprevăzute, așa pentru a mai pipera



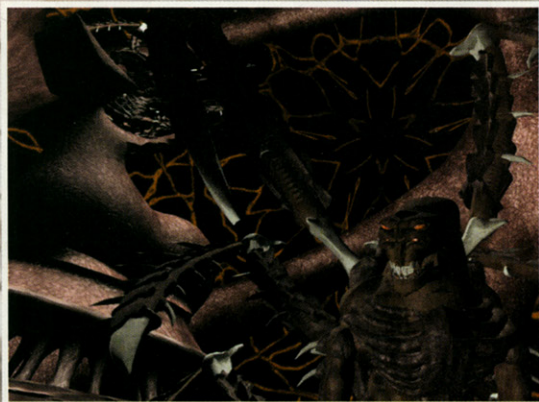
un pic atmosfera. Ploi de asteroizi, găuri negre sau forme de viață indigene cu dinți imenși și o atitudine nu tocmai prietenoasă. Apropo de formele de viață, cea mai mare parte a planetelor pe care le vei coloniza sunt dotate și cu așa ceva. Inteligente sau nu, îți vor da și ele de furcă. De exemplu, o anumită specie de gândaci care îți tot distruge centralele electrice. Poți să fi exterminai dacă vrei, dar ține minte că prădătorii care se hrăneau cu aceste insecte nu vor întârzia să-și schimbe dieta și se vor delecta cu soldații tăi.

Una peste alta, *A.I. Alien Intelligence* este cel mai ambițios proiect al anului, dovadă și faptul că, deși a fost anunțat pentru aprilie '98, încă nu ne bucură cu prezența lui. Fiind cel mai mare proiect al lor de până acum, **Flatline Studios** dorește să se asigure că este cel mai frumos, mai complex și mai cool joc înainte ca acesta să fie lansat.

Claude

LEVEL DATA

Gen: real time strategy
 Producător: Flatline Studios
 Distribuitor: Interplay
 Hardware: Pentium 200,
 32 Mb RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95, Win 98
 Data apariției: iarna '99



ALIENS VS. PREDATOR

De data aceasta nu mai există scăpare!!!

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti... în vremuri de mult apuse, când subsemnatul nici nu visa că va deveni fericitul posesor al unui obiect de joacă. Firma Atari (își mai aduce ciuneva aminte de jocul Atari Pole de pe Spectrum?) împreună cu Jaguar devasta pe atunci lumea gamerilor cu Alien vs. Predator. Toți posesorii unei console se îmbulzeau să pună mâna pe acest joc și să trăiască spaima și oroarea unei invazii aliene. Dar timpul s-a scurs ireversibil, praful uitării s-a așternut peste Alien vs. Predator, și cu toate că întreaga comunitate de gameri au așteptat îndelung o continuare, aceasta a întârziat să apară.

Dar, iată că după 5 ani, la E3, **Fox Interactive** aduce zâmbetul pe buzele gamerilor. Vor reînvia *Aliens vs. Predator*, dar nu așa cum se aștepta toată lumea, adică pe console, ci vor transpune acest univers pe monitoarele computerelor. Și pe lângă aceasta, au promis solemn și cu mâna pe inimă că noua versiune își va depăși cu mult predecesorul.



Ménage a trois

Încă o dată, *Aliens vs. Predator* este o poveste cu trei intrigi, unde poți alege oricare dintre cele trei personaje principale,



fiecare cu povestea și cu forțele lui. *Aliens vs. Predator*, de la Fox Interactive, combină cele mai cool elemente ale filmelor Alien și Predator în cel mai tare joc al luptei pentru supraviețuire. Fii Alien și ai la dispoziție o pereche mortală de gheare, două seturi teribile de falci, o coadă fortoasă, și incredibila capacitate de a te cățăra pe ziduri. Fii Predator, The Ultimate Hunter, și vei fi înarmat cu tot felul de obiecte ciudate, dar extrem de tăioase, un gun teribil pe umăr, și multe alte arme pe bază de energie sau proiectile. Ca să nu mai vorbim de posibilitatea de a deveni invizibil. Alege cariera de Colonial Marine și va trebui să folosești tot ceea ce ai învățat la antrenamente pentru a supraviețui. Va trebui să stăpânești foarte bine calitățile și armele caracteristice fiecărui personaj pentru a putea supraviețui în acest first-person action and space masacre. Poți juca singur împotriva celor mai feroce, periculoase și urâte creaturi ale Universului, sau poți aranja propriile războaie inter-specii în



multiplayer. Sincer să fiu, cred că *Aliens vs. Predator* va face mult mai mulți pui ca multiplayer game decât în varianta single. Acum o să stați și o să vă întrebați ce caută toate aceste personaje la un loc. Păi nu vă mai storciți creierii degeaba că vă spun eu. Colonial Marine a primit grozava misiune de a salva stația orbitală de infecția alienă. Alien-ul trebuie să cam scape de eliminare, și nu e o muncă ușoară având în vedere că este pe lista neagră a Colonial Marine-ului, dar și pe lista de trofee a Predator-ului. Iar Predator-ul, ca și în film de altfel, apare de fiecare dată acolo unde e vorba de trofee și glorie. Două specii care luptă pentru supraviețuire și una care luptă pentru glorie, chintesența tuturor conflictelor.

Terror from the space!

Jocul, așa cum se prezintă din screenshot-urile și movie-urile pe care le-am văzut, arată incredibil de bine, folosind un engine



3D și o atmosferă de nota zece. Grafica 3D și o mulțime de efecte vizuale deosebite ne prezintă *Aliens vs. Predator* ca un candidat serios pentru titlul de cel mai tare first-person shooter de la Unreal încoace. Dacă în cea mai mare parte este un shooter clasic, neevitându-se cu mai nimic în ceea ce privește stilul de joc de celelalte shootere deja consacrate, în schimb noul engine 3D și construcția nivelelor permit o libertate de mișcare imensă precum și o non-liniaritate a acțiunii. Este la fel de palpitant ca versiunea anterioară, și are ceva în plus la capitolul feeling, iar dacă o ține pe acest drum va fi cu siguranță unul din jocurile de top ale acestei ierni, atunci când Fox Interactive dorește să ne îngrozească și să ne alunge somnul. Și fiindcă veni vorba de feeling, nu puteam trece cu vederea capitolul sunete. Vei întâlni toată gama de icnete, gemete, urlete, scârțâituri,



toate suprapuse peste un background sonor interactiv și specific, numai bun de zburlit părul și încrețit pielea.

Multe ar mai fi de spus, și multe vă voi mai spune odată ce jocul va apărea și-l voi fi testat personal. Oricum, până atunci, tot ce vă mai pot spune este că dacă vă plac luptele cu extraterestrii și cu tot felul de creaturi care mai de care mai ciudate, jucați un mixaj între Alien și Predator, și anume *Aliens vs. Predator*. Cel puțin așa consideră Fox Interactive. Noi vom trăi și vom vedea.

Claude

LEVEL DATA

Gen: first-person shooter
Producător: Fox Interactive
Distribuitor: Fox Interactive
Hardware: Pentium 166,
32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: februarie '99

BRAVEHEART

Și cum totul are un început

Toate lumea este obișnuită ca în momentul în care un film are succes, peste tot să apară reclame și tot felul de obiecte și produse care au într-o anumită măsură legătură cu filmul respectiv. La început a fost cu mâncarea, apoi s-a trecut prin departamentul celor mici (jucăriile cu chipul unor personaje din filme celebre sunt în toate magazinele) pentru ca în cele din urmă (cine știe ce o să mai inventeze ăștia) și lumea calculatoarelor să folosească acest avantaj pe care îl oferă filmele. Jocuri făcute după filme se fac de o bună bucată de timp începând chiar cu Wargames sau Blade Runner, și până acum recent, când va apărea strategia intitulată War of Worlds (cel mai recent joc jucat de mine personal este Men in Black, făcut după filmul cu același nume pe care cred că l-ați văzut cu toții, joc în care se simțea bine amprenta actorilor). Și, ca să revenim la ce ne trebuie discutat în acest articol, în cazul Braveheart, el a început ca joc sub numele de Tartan Army și a fost inspirat după evenimentele istorice care au avut loc în Scoția în secolul al 12-lea. Și nu mare a fost surpriza de care a dat dovadă jocul, anume personajul principal seamăna foarte mult cu renumitul actor de origine australiană, Mel Gibson. Cum jocul exista și părea a avea priză la public, s-a ajuns la o înțelegere cu casele de film Paramount Picture și Twentieth Century Fox să boteze acest joc cu numele de Braveheart. Cum prima impresie este și cea mai importantă, Braveheart pare a folosi la maximă capacitate tehnologia de ultimă oră pentru a se ridica la nivelul jocurilor acestui an. Ce mai, câmpurile de luptă sunt luxuriante, armatele în mișcare lor par a fi niște fluide, iar grafica este superioară. Un exemplu ar fi detaliile minuțioase cu care sunt înfățișați privirilor noastre scoțienii îmbrăcați în tradiționalele kilt-uri (mai pe limba noastră a tuturor, fuste, și dacă camera deține acel zoom pe care l-am observat în demo, stau și mă gândesc câți se vor chinui pentru a afla cât de flexibil este acel zoom și câte unghiuri are pentru a vedea tot ce se poate vedea). Acest lucru nu este decât un minor aspect față de ceea ce înseamnă jocul în sine și ce aduce nou în domeniu, pentru că adevăratele surprize apar în momentul în care îl iei la bani mărunți (pentru cei ce nu au înțeles, mă refer la cum este realizat). Braveheart încearcă să aducă jucătorul în timpurile în care are loc acțiunea, și vrea ca el să înțeleagă intriga politică și dificila încercare de a conduce un imperiu în condițiile și vremurile unei Scoții din secolul 12. Astfel, în loc să se urmeze vechea politică de abordare a jocurilor RTS în care jucătorul



trebuia să ducă la îndeplinire o serie de misiuni (eventual campanii care să-i aducă la victoria finală), acest joc va folosi o formă liberală de joc (ceva ce miroase a expansiune gen Civilization). Așa cum este scris și în cărțile de istorie, existau circa 200 de clanuri care s-au luptat pentru a deține puterea supremă în vechea Scoție. Tu ca jucător vei avea posibilitatea de alege unul din cele 16 clanuri pe care le ai la dispoziție în joc și ca lider al unuia dintre ele vei duce o campanie de negociere sau război cu celelalte 200, printre care îi vei întâlni și pe cei ce aparțin clanului Longshanks Brits. Bineînțeles că scopul jocului este ca cele 200 de clanuri să fie unite sub un singur steag, steag care ar trebui să-ți aparțină (și cum în cartea de istorie scrie că aceste clanuri unite au învins autoritățile engleze preluând tronul, într-o campanie separată vei putea face această mare încercare).

Aye, they may take our lives... but they'll never take... our Freeddom !

Nu știu câți dintre voi ați văzut filmul (eu unul nu l-am văzut) dar am văzut secvențe din realizarea filmului și câteva chiar din film, iar într-una din secvențe, Mel Gibson vopsit ca indienii pe față, călărea în fața armatei și încuraja oamenii. La un moment dat, chiar înainte de a începe bătălia, a strigat aceste cuvinte și cum apoi oastea a început să strige, mie personal mi s-a făcut pielea găinii de emoție. Dar să trecem la joc în sine. Ca lider de clan și eventual ca rege, va trebui să știi să jonglezi cu resursele pe care le deții, precum și să știi să-ți organizezi propria armată într-un mod cât mai eficient. La un moment dat poți avea o serie de comandanți în subordinea ta, în joc existând până la 60 de comandanți individuali, fiecare cu 10 nivele de experiență și cunoștințe de luptă. Vor fi în joc și o mare varietate de oameni înarmați, mai exact 20 pornind de la cavaleria grea și terminând cu echipamentele de asediu fără de care nu puteai intra cu forță într-o cetate. Variată va fi și gama de construcții și castele începând cu mici construcții de apărare, pentru ca în final să dețineți niște fortărețe impresionant de masive la care detaliul este la fel de bogat ca și în restul jocului (veți putea vedea chiar și oamenii de pe baricade



care manevrează catapultele și se luptă cu moartea pentru a apăra castelul). Un lucru surprinzător și totodată interesant (educativ chiar) este și accentul pe care creatorii îl pun pe detaliile legate de aspectele istorice ale clanurilor și evenimentele acelei perioade, toate jucând un rol important în intriga ce stă la baza jocului (exemplul cel mai elocvent îl constituie figura legendarului William Wallace). Jocul conține două moduri de joc: quick combat și modul de luptă în acord cu istoria, iar multiplayerul încorporat jocului suportă până la 10-12 jucători ce pot juca unul contra altuia, contra calculatorului sau chiar ca aliați contra CPU-ului. Ce vă mai pot spune despre ceea ce veți întâlni în joc este că libertatea misiunilor face ca jocul să poată ține la infinit (aproape), și un lucru bine pus la punct sunt și câmpurile de luptă care cuprind toată Anglia exact cum sunt în realitate: cu dealurile, râurile și tot felul de vegetație specifică acestei zone. De acord au fost și personajele care au jucat în film ca ei să-și dubleze caracterele din joc (mai exact vocile personajelor din joc), caractere care seamănă în mare parte cu ei, acest lucru apropiind foarte mult jocul de film și conferindu-i o tentă de originalitate. Braveheart este un titlu care a făcut multe valuri datorită noilor tactici de abordare a RTS-urilor, lucru care ar putea crea un standard pentru viitoarele jocuri de strategie. Prin diferitele moduri de prezentare a personajelor din joc, precum și a armatelor (chestia cu fluiditatea, totul merge curgător fără să încetinească calculatorul), acest joc poate atinge un nivel de care alții au cam uitat în această industrie a PC games-urilor (putem spune fără frică că este o adevărată industrie), și anume inovația de care fiecare joc ar trebui să dea dovadă.

Neph



LEVEL DATA

Gen: Strategie
 Producător: Eidos
 Distribuitor: Eidos
 Hardware: Pentium 166,
 16 Mb RAM
 Placă 3D: Nu
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Data apariției: februarie '99

ENEMY INFESTATION



Primul lucru care mi-a venit în minte legat de acest joc după ce am citit titlul (și sunt sigur că v-a trecut și vouă prin cap) este că în mare jocul se referă la o invazie extraterestră și că ceea ce trebuie să facem noi este să ne salvăm sau să salvăm ceva ce este pus în primejdie de alieni. Și am avut dreptate.

Alien V ?

Cine nu este familiar cu suita de filme din seria Alien? Sau cel puțin cu subiectul care stă la baza acestei serii? Țăla eu, ăla eu ... Bine, bine, dar să recapitulăm o dată pentru cei mai noi pe lumea asta. În filmul de succes care a fost Alien, lucrurile decurgeau cam în felul următor: O specie extraterestră (niște alieni foarte bine realizați, cu efecte bune, alieni care apărut în tot felul de chestii cum ar fi chiar jocul Alien vs Predator) invadează o colonie de oameni, iar nava care este trimisă să cerceteze locul se infestază cu acești alieni și uite așa încep peripețiile pentru echipajul navei respective. Dar să revenim la oile noastre, pardon alienii noștri, și să vă relatez puțin despre cum se ajunge la acțiunea pe care va trebui să o întreprindem noi în acest joc. A fost o dată ca niciodată în secolul 24, pe o planetă cam departe de Pământ, pe nume Redavi, o colonie umană aflată în plin progres. Această colonie fusese un proiect care avea drept scop extragerea de energie și procurarea de hrană pentru planeta Pământ, care se pare că nu-i mai îndestula pe toți locuitorii ei. Bineînțeles, colonia de pe această planetă, Redavi, era full option, în sensul că populația care habita acolo acoperea toate felurile de oameni pornind de la militari de rang înalt și personalul lor, trecând prin laboratoarele oamenilor de știință care făceau tot felul de experimente și ajungând la personalul

medical atât de necesar acestei colonii. Fiind în lumea secolului 24, este de la sine înțeles că nu vor lipsi și câteva specii de roboți. Cu timpul, după cum le este firea oamenilor (se pare că viitorul nu îi va schimba) au început să se certe marile puteri între ele, mai exact două puteri care existau la vremea aceea, ERAA și United Corporate Amalgams care nu erau de acord asupra unor principii politice, dar totuși erau cu ochii pe Redavi și pe progresul de care dădea dovadă. Și iată că își fac apariția pe scena coloniștilor niște intruși care nu dau doi bani pe ce probleme politice se certa umanitatea și care nu aveau în capul lor decât cucerirea planetei. De căzut la învoială cu aceste ființe nici nu se pune problema și astfel se pornește un război între coloniștii care au muncit pentru a locui pe această planetă și acești alieni care vor să ocupe și să se folosească de oameni pentru a se înmulți (alienii au descoperit că oamenii sunt niște gazde perfecte pentru înmulțirea speciei lor).

Să înceapă lupta pentru supraviețuire (cucerire pentru alții) ...

Enemy Infestation este o strategie real-time care combină elemente de science-fiction și cele de groază cu o doză bună de acțiune împreună cu acel sentiment de supraviețuire pe care îl ai atunci când sunt puține șanse să mai apuci ziua de mâine. Deci pe de o parte sunt oamenii care se află aici pentru a descoperi noi frontiere pentru umanitate, iar pe de altă parte ai niște creaturi ca niște insecte care nu vor decât să vadă oamenii morți și cu life-sucking pe ei (asta pentru ai folosi ca gazde pentru ei). În mare parte, jocul apare ca un Jagged Alliance și seamănă foarte mult





la corp și ca strateg. Își înfruntă adversarii cu un răs sau cel puțin cu un zâmbet, și nu crede că s-a născut adversarul care să-l sperie pe el (las că vede el cu creaturile astea).

Biologul Vivienne Pincus

Este gentilă, timidă și cam retrasă din fire. Și-a ales profesia asta deoarece se simte mai bine în preajma creaturilor decât a semenilor ei, dar se spune despre ea că este inteligentă chiar dacă nu ia întotdeauna cele mai bune decizii. Este genul de om de știință maniac care și-ar da viața dacă ar ști că acest lucru respectiv ar salva o formă de viață superioară. Bineînțeles că intră în conflict cu soldații care au drept deviză salvarea vieților coloniștilor mai presus decât orice.

Soldat Jethro Frost

Îi place puterea pe care o simte în momentul în care este îmbrăcat în uniformă și de aceea își folosește timpul liber tot ca

chiar și cu Comandos BEL. La începutul fiecărei misiuni apare un briefing cu o poză în timp ce o persoană îți citește obiectivul misiunii respective. Ca și în Comandos BEL, fiecare personaj are abilitățile sale, deci fii atenți să nu încercați să înarmați o femeie (cum ar fi o doctoriță sau o fiziciană) deoarece o să aveți surpriza ca în momentul în care apare un alien ea în loc să tragă o să încerce să se ascundă, lucru care îi reușește și alienul nu o va vedea (dar ce vă faceți dacă aveți alte personaje cu ea). Un sfat pe care vi-l dau și de care trebuie să ții cont este ca în momentul în care intrați într-o cameră să plimbați mouse-ul prin acea cameră să căutați obiecte care v-ar putea fi de folos (obiectele se deschid la culoare în momentul în care este mouse-ul pe ele). Aveți grijă, că unele aparate și instrumente pot fi folosite numai de anumiți oameni de sub comanda voastră. Orice informație despre un lucru îl veți afla în momentul în care ați pus mouse-ul pe el și ați apăsat butonul din dreapta. O să observați că meniul este accesibil și ușor de manevrat odată ce l-ați înțeles (când în meniu aveți un personaj puteți da clic pe armă pentru a afla mai multe informații despre ea). Un lucru important este verificarea armelor. Acest lucru se face în felul următor: Selectați arma și așteptați ca să vă arate în meniu ce face (omora alienii, îi micșorează) pentru că altfel veți păți ca mine când am jucat prima misiune. Îmi iau oamenii și pornesc în căutarea alienilor și în momentul în care au apărut îmi pun oamenii să tragă în ei și vă spun că am rămas mască când am văzut că alienii se multiplicau și-mi omorau oamenii (pentru ca mai apoi să-mi dau seama că arma cu care trăgea un om de-al meu era multiplicatorul. În funcție de misiunea pe care o ai de îndeplinit ai la dispoziție o serie de oameni, fiecare cu diferite funcții și aptitudini. Iată câteva dintre personajele prezente în joc:



soldat și este oricând dornic de ceva acțiune la care să aibă și el o mică contribuție.

Tehnicianul Bonnie Banks

Este o mică maniacă a calculatoarelor, având chiar și un chip încorporat în gura ei, iar în momentul în care este în primejdie se apucă să recite codul binar. Nu duce o viață socială, totul din viața ei învârtindu-se în lumea computerelor.

Nely

Comandantul Emile Fernandez Batista

Cunoscut ca Emile F.Batista sau numai ca Batista, este un personaj arătos și la fel de umoristic pe cât de mult îi place să facă impresie persoanelor din jur. A fost selectat pentru acest post din America de Sud, din junglă mai exact, unde era binecunoscut pentru abilitățile sale în lupta corp



LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: Clockworks
Entertainment
Distribuitor: Clockworks
Entertainment
Hardware: Pentium 166,
16 Mb RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95/98
Data apariției: ianuarie '99

Preview



LEVEL

ROBERTA WILLIAMS'

PREVIEW LEVEL

LEVEL
PREVIEW

KING'S QUEST

MASK OF ETERNITY™



King's Quest: The Mask of Eternity

Până și designerul Roberta Williams a admis că seria King's Quest așa cum o știam a murit. Era timpul schimbării, iar noua aventură în ținutul Daventry va fi ceva cu totul diferit.



exact în acest moment se întâmplă nenorocirea. Într-o secundă toți locuitorii regatului au fost transformați în statui. Toți în afară de unul. Cu rămășița artefactului în mână, Connor este într-un fel protejat de consecințele nefaste ale blestemului. Din acest moment Connor trebuie să-și ia inima în dinți și să îndeplinească ceea ce mulți consideră să fie ultimele quest: să restaureze The Mask of Eternity și să readucă legea, lumina și ordinea în regatul său natal. Numai atunci liniștea întregii planete va fi restabilită. În călătoria lui prin Daventry și prin celelalte regate va vizita locuri nemaîntâlnite, populate cu creaturi inimaginabile, adevărate teste de curaj și inteligență. Pe lângă acestea, extinderea întinericului a creat la rândul ei noi piedici – creaturi malefice ce cutreieră libere ținutul în căutarea unor victime. Connor va trebui să-și folosească inteligența și dibăcia în ale armelor pentru a nu fi oprit din drumul său de aceste ființe.



Cum foarte mult timp în urmă, miturile și magia învăluiau fiecare viețuitoare ce exista pe lume. Unicornii pășteau liniștiți în poienile codrilor, vrăjitorii se delectau cu magii, iar regii și reginele lor conduceau regate înfloritoare. În regatul Daventry, oamenii trăiau liniștiți în pace și prosperitate sub conducerea înțeleaptă al regelui Graham. Dar într-o zi liniștea regatului a fost tulburată. O creatură malefică a pătruns în camera unde se afla The Mask of Eternity – simbolul adevărului, luminii și ordinii. Cu ajutorul armelor sale, acesta a creat o vrajă fatală. Cerul s-a înnegrit și fulgere învăluie templul sacru. The Mask of Eternity explodează în șapte bucăți ce se împrăstie în tot regatul. În acest timp, în Daventry, un tânăr orășean pe nume Connor este pe cale să devină cea mai importantă persoană din întreaga istorie. Una din bucățile rezultate din explozia artefactului cade exact la picioarele sale. Plin de curiozitate Connor o ridică și

Swords and Sorcery

Milioane de fani au fost atrași de lumea din Daventry încă de când Roberta Williams a introdus pentru prima dată seria King's Quest, cam acum vreo două decenii. Având la dispoziție o mulțime de resurse și inovații tehnice, designerii au adus o față nouă jocului. A apus vremea graficii și animației Disney ca și cea a poveștilor complexe și încălțite (Regele Graham nici măcar nu va fi întâlnit în joc). Însă cele mai radicale schimbări au fost aduse mecanicii jocului. The Mask of Eternity este o întoarcere la rădăcini, dar cu un nou engine 3D. Spre diferență de jocurile de aventură 2D ale trecutului, The Mask of Eternity îți oferă un mediu 3D în care te poți mișca liber, poți să tragi cu ochiul după colț, să manevrezi tot felul de obiecte, să înoți în râuri și lacuri și să te lupți cu o mulțime de personaje poligonale. Lumea pe care ne-o oferă Williams este mare – vorbește prostii, e imensă – atât în ceea ce privește detaliul cât și mărimea sa fizică. Depășește în amploare ceea ce ne-a oferit Doom, Duke Nukem sau Mario 64. Aceste comparații să nu vă inducă în eroare, Mask of Eternity nu



Eternity

este un shoot'em'up, dimpotrivă grafica superbă te ajută să trăiești o poveste minunată chiar dacă ești nevoit să lupți cu forțele malefice pentru a ajunge la capătul ei. Tocmai pentru a nu ne distrage atenția de la intriga jocului, **Sierra** folosește aceeași interfață simplă cu care ne-a obișnuit, acel cursor manevrat de mouse cu care faci totul: deschizi uși, folosești armele, etc. Tot cu mouse-ul poți schimba unghiurile de vedere ale camerei, iar dacă vrei cu adevărat să intri în pielea personajului poți trece în modul first person. În third-person camera îl urmărește pe Connor cum sare, aleargă, se cațără sau se luptă, iar în first-person vei vedea toată acțiunea prin ochii personajului.

Iron and Blood

Lumea virtuală din *Mask of Eternity*, cele șapte ținuturi pe care le vei colinda, sunt populate cu o mulțime de personaje, unele bune, altele baaaaaad. De vreme ce tu controlezi și cea mai mică mișcare a lui Connor, e normal ca tot tu să-i ghidezi pașii și în luptă. Așa că apucă sabia cu amândouă mâinile și aplică-le o pedeapsă în cel mai pur stil medieval. Nu trebuie să vă speriați, **Sierra** ne asigură că păstrează și în acest domeniu simplitatea-i

caracteristică. Se pare că au creat un sistem de luptă în care din două-trei combinații de

taste ai acoperit întreaga gamă de lovituri necesară căsăpirii celor care au îndrăznit să te infrunte. În consecință, nu trebuie să ai cine știe ce aptitudini „digitale”, așa cum necesită *Mortal Kombat*, de exemplu.

Lupta este unul din punctele



de atracție ale jocurilor de aventură, și mai ales ale celor 3D. Dar tot puzzle-urile rămân sarea și piparul, elementele care-ți storecesc creierii și de ultima urmă de inteligență care ți-a mai rămas. *Mask of Eternity* conține un număr impresionant dintre acestea, și unele dintre cele mai provocatoare. **Sierra** dorește în acest fel să recupereze din terenul pierdut cu aventurile 2D care nu prea permiteau elemente prea complexe.

Tot ceea ce-am spus mai sus se poate rezuma pe scurt astfel: *Mask of Eternity* va aduce universului fantastic creat de Williams un joc nou, mai larg, mai palpitant, mai frumos, și care va încerca să înmulțească numărul de fani ai seriei. Dacă ați mai jucat *King's Quest*, reîntoarcerea în Davenport va fi deosebit de plăcută. Iar pentru cei care nu au reușit încă să-l joace, am un singur sfat. Înceați-l, merită!

Claude



LEVEL DATA

Gen: adventure
Producător: Sierra Studios
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95, Win 98
Data apariției: iarna '99

EVERQUEST™



Bun venit în lumea din *EverQuest*, o lume extraordinară în care vei experimenta aventuri și misiuni, care mai de care mai provocatoare!!!

You're in Our World Now™

Ei, dragii mei, iată că a venit timpul să vă spun câteva vorbulețe și despre acest joc extraordinar, un RPG în 3D plin de fantezie și neprevăzut. Firma **Sony Interactive Studios America (SISA)**, a realizat ceva extraordinar, ceva ce nu a mai fost realizat până acum pe o scară atât de largă, ceva ce a uimit pe milioane de gameri de pe întreg mapamondul. RPG-urile au o mare varietate pe piața jocurilor, ceea ce dovedește că acest gen de joc este foarte îndrăgit. Dar foarte puțini au realizat până acum un joc care să te capteze și care să te țină ore în șir în fața calculatorului. Dintre acești „puțini” face parte firma **SISA** cu ultima lor realizare – *EverQuest*. O mare atenție a fost acordată realizării lumii din *EQ*. Este o întreagă lume cu speciile sale și cu toate celelalte caracteristici ale sale. Deci, să începem să explorăm lumea din acest joc, pe numele ei **Norrath**. La început au fost dragonii **Veeshan**, conduși de către marele **Crystalline Dragon**, dragoni ce stăpâneau Câmpia Cerului (the Plane of Sky). Acum, noua lume este formată din cinci continente, dintre care cel mai mare este **Antonica**, casa oamenilor, barbarilor, elv-ilor negrii, troll-ilor și a altor rase. Un alt continent este **Faydwer**, patria dwarv-ilor, gnom-ilor, woodland elv-ilor și a high elv-ilor. Mai este și **Odus**, țara **Erudit-ilor**, sau **High men**

cum mai sunt numiți. **Kunark** este un continent sălbatic, neexplorat, dar care conține și ținuturi mai plăcute cum ar fi: **The Dreadlands**, **The Swamp of No Hope**, **Dragon Drool Lake** și **Broken Teeth**. Ultimul continent este **Velious**, un continent de gheață departe de sud unde își cloceau inițial ouăle dragonii **Veeshan**. Vă puteți alege personajul cu care vreți să jucați dintr-o varietate de rase și specii, și vă veți aventura pe oricare din continentele menționate mai sus, pe care va trebui să le explorați și unde va trebui să supraviețuiți. Și pentru a putea reuși în misiunea în care plecați, trebuie să vă căutați aliați și să adunați date despre ținuturile unde vă veți aventura. Abia după aceea vă puteți îndrepta liniștiți către acea lume plină de catacombe, tumuri, cripte ale răului, într-un cuvânt către neprevăzut.

Și acum, about the game...

Ce ați spune dacă s-ar realiza un joc care să suporte până la 1000 de jucători? Ce ați spus: Uauu? Ahă, cam asta a fost și reacția mea. Ei bine, acest joc există, îl aveți chiar în față, adică citiți un articol despre el, scris de subsemnatul. Da, ați auzit bine, *EverQuest* suportă până la 1000 de jucători per server. Îți poți alege personajul cu care dorești să joci din 12 rase și 14 clase, care vi le-am enumerat mai sus. Bineînțeles, aceste rase sunt răspândite pe cele cinci continente. Pentru a putea juca acest joc trebuie să învățați câteva skills (vreo 40), care vă vor ajuta foarte mult. Mai trebuie să culegeți și să câștigați mai multe mii de obiecte, dintre care unele vă vor oferi puteri miraculoase. Este foarte mișto să joci în rețea, deoarece să te aventurezi de unul singur este foarte greu. Deci, adunați-vă prietenii și faceți o echipă cu care poate veți putea să duceți o misiune la bun sfârșit. Poți să sari, să alergi, să te ghemui și multe alte manevre, toate filmate din diferite unghiuri, pe care poți să le alegi. Când îți alegi personajul cu care vrei că joci nu sta prea mult pe gânduri. De ce? Pentru că fiecare rasă și specie are avantajele și dezavantajele ei, iar dacă jucați în rețea este bine ca echipele care le formați să fie cât mai variate. Pe parcursul jocului vă veți întâlni cu tot felul de magii și arme, care mai de care mai speciale. Mișto este faptul că există **palyer killing (PK)**, adică the bad boys, care se pot omori între ei, scutindu-vă pe voi de o muncă în plus. Dar să vă explic mai pe înțeles. Personajele cu PK vor putea ucide doar alte personaje cu PK, în timp ce





jucătorii cu non-PK sunt invulnerabili. După moarte, cadavrul unui personaj non-PK va rămâne pe lume o anumită perioadă, în timp ce spiritul personajului se va întoarce în orașul său și își va pretinde posesiunile. Oricum, sper să nu ajungeți la așa ceva, deoarece câteodată este greu să găsești cadavrul, care poate fi acoperit de alte cadavre sau poate zace pe fundul oceanului. Lumea din EverQuest este o lume construită în 3D, cu diverse perspective vizuale ale acțiunii. Astfel, pentru a vă ajuta, cei de la SISA au inclus posibilitatea de a trece de la first person la unele poziții de bird eye view. Personajele sunt realizate poligonal, deci în 3D. Iar aceste personaje vor fi create de către tine. Adică, când veți începe să jucați EQ, prima și prima dată, vă veți crea un personaj la alegere din cele 14 clase și 12 rase, woman sau man. De asemenea, veți putea modifica calitățile personajului putând să-l faceți mai puternic sau mai deștept. După aceea totul depinde doar de voi. Bafă!!!

So what about the „quest”?

Așadar, iată-te într-o lume plină de fantezie, o lume a magiilor și a dragonilor, a marilor vrăjitori și a nemiloaselor hoarde de orci, o lume în care trebuie să fii și deștept și puternic pentru a duce la capăt o misiune. Și în această lume gree tu pomești la drum doar cu o armă slăbuță, ceva mâncare și puțină apă. Dar în afara de un luptător puternic îți mai poți alege să fii și un negustor ce va scoate bani frumoși din vânzarea de obiecte dintr-un oraș în altul. Unele dintre misiuni s-ar putea să vă ia câteva ore, iar altele câteva săptămâni. Pentru a înțelege mai bine, am să vă spun câte ceva despre câteva misiuni, spre exemplu despre Knargon's Quest. Aici jucătorul va găsi o scrisoare de la J'Racol Knargon în care ți se va spune să mergi în afara orașului, noaptea, pentru a ridica niște marfă de la Carson McCabe. Apoi va trebui să-l găsești pe

J'Racol și să-i înmânezi ceva prin care poate să dovedească că lucrează pentru Circle. J'Racol îți va da Note to Hanns de la Carson, în care se spune că marfă va întârzia datorită unei „cărțițe” din forțele lui Carson care dă informații unui grup de bandiți. Pentru a încheia misiunea va trebui să duci Note to Hanns lui Knargon. Luptele sunt realizate real time, iar armele vor avea o anumită viteză la care puteți trage. Unele misiuni se vor desfășura și noaptea. Astfel veți avea ocazia să vedeți cum răsare luna sau cum apune soarele. Pe această perioadă veți avea mare nevoie de infravision ca să vedeți în beznă. Pe parcursul misiunilor vă veți confrunța și cu problemele economice din acea lume. Adică veți vedea cum la unele „piețe” prețurile vor crește și vor scade în funcție de cererea și oferta de pe piață. De asemenea vă veți confrunța și cu problemele create de natură. Astfel, ploaia, ceața, vântul și ninsoarea îți vor fi potrivnice, reducându-ți vizibilitatea sau împiedicându-te să mergi prin formarea bălților și a gheții. Trebuie să ai grijă că porțile unor orașe s-ar putea închide noaptea: acest lucru nu ar trebui însă să constituie o problemă pentru tine, deoarece personajul tău are toate uneltele necesare pentru a intra în oraș chiar dacă sunt porțile închise. Personajele din joc sunt extrem de elastice și diverse. Cum adică? Adică, sunt în stare de aproape orice: să trișeze, să omoare, să jefuiască etc. Dar să știți că nici o infracțiune pe care o veți întâmpla nu va rămâne nepedepsită. Astfel, orice act imoral și în afara legii, făcut pe teritoriul unui oraș va fi pedepsit prin închisoare. Vă puteți alege o meserie pe care să o practicați sau vă puteți deschide propria afacere. Dacă

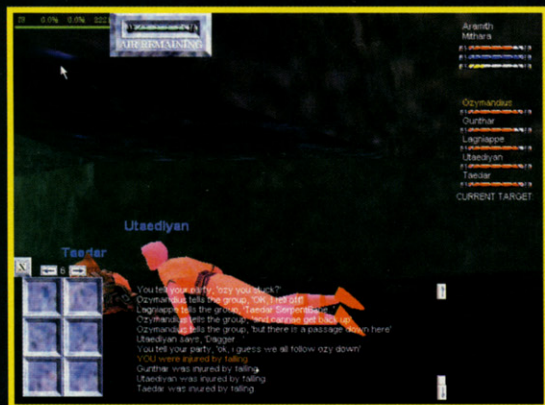


sunteți mai mulți gameri și jucați în rețea, puteți pune bazele unei bresle și astfel veți putea cumpăra clădiri și multe altele.

În concluzie...

Ce s-ar mai putea spune despre acest mega-joc? Un RPG de o mare calitate pe care nu poți să-l joci la voia întâmplării și la care trebuie să-ți pui puțin țăruș la contribuție dacă vrei să duci la bun sfârșit misiunile. Cel mai mult mi-a plăcut la acest joc este faptul că poți să-ți creezi propria poveste și poți controla destinul personajului cu care te avânți în lumea plină de mister și aventură din EverQuest. Rămâne de văzut dacă vă va plăcea și vouă și cât timp vă va ține în fața calculatorului cu ochii roșii și obosiți, chinându-vă să dați de cap problemei. Deci, dragii mei, nu mai stați pe gânduri și încercați să faceți rost de acest joc pentru că vă spun sigur: MERIT!!! Sper că am reușit să vă spun câte ceva în mare despre acest joc, pe numele lui EverQuest și sper că v-am convins în privința lui. Salut și la mai mare!!!

Wild Snake

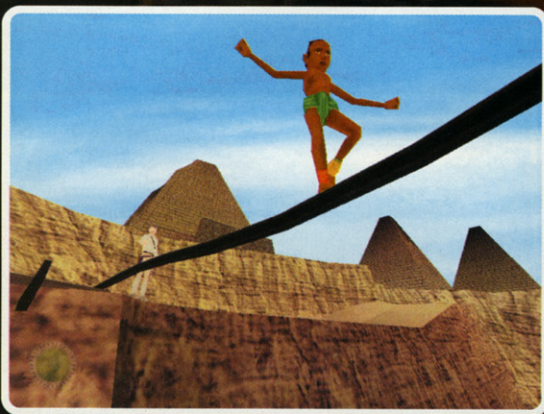


LEVEL DATA

Gen: Role Playing Game
Producător: Sony Interactive Studios America (SISA)
Distribuitor: SISA
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Indiana Jones and the Infernal Machine

Trăim într-o epocă în care lumea are nevoie de eroi. Lara Croft și-a făcut deja drum spre mințile și inimile multora dintre noi. Acum iată că un alt personaj renumit încearcă să-și facă loc printre piramida de titluri: Indiana Jones.



filme în care Harrison Ford juca rolul unui istoric trăznit care printre altele mai avea și prostul obicei de a se băga acolo unde erau lucrurile mai încurcate. Nu o dată am stat și am privit cu sufletul la gură cum trecea Indy prin tot felul de aventuri. Și nu cred să fie vreunul căruia să nu-i fi plăcut interpretarea și realizarea celor trei filme din seria Indiana Jones. Totuși, acum când am în față jocul care poartă numele renumitului personaj mă întreb dacă farmecul, suspansul și desfășurarea acțiunii pot fi la fel de bune ca-n film. Rămâne să descoperiți singuri ce vă place mai mult: filmul sau jocul. Eu nu pot să fac altceva decât să „arunc” o părere personală. Care este destul de bună altfel. „Indiana Jones and the Infernal Machine” este de fapt o schimbare majoră față de celelalte titluri Indy de la Lucas Art's, ne spune conducătorul proiectului Hal Barwood, care l-a condus pe Indy în ultima sa aventură prin Atlantis. „Indiana Jones definește un erou care este perfect pentru un joc de genul action/adventure 3D real-time.” Jocul începe când CIA, condus de vechea prietenă a lui Indy, Sophia Hapgood, îi aduce dovezi că un fizician rus, Gennadi Volodnikov, cercetează presupusele ruine ale Turnului Babel în vederea descoperirii unei mașini străvechi care poate deschide poarta spre o dimensiune paralelă numită Aetherium. Volodnikov și comuniștii săi sălbatici încearcă în mare secret să reasambleze această mașinărie drăcească, însă pentru a finaliza toată lucrarea mai sunt necesare o serie de piese vitale care sunt ascunse prin toate colțurile lumii acesteia. Ați ghicit! Misiunea ta este să găsești acele piese înainte încomoraților de comuniști.

În Indiana Jones and the Infernal Machine eroul principal va călători prin cele mai exotice locuri trăind o aventură care este greu de descris, dar care cu siguranță va fi foarte apreciată de gameri. Astfel, de la ruinele străvechiului Babilon și misteriosul munte Tian Shan din Kazakstan la templele aztece în Teotihuacan, gamerul va avea ocazia unică de a admira și cerceta locuri necunoscute pentru noi. Numeroasele misiuni, în care adrenalina plutește peste tot, sunt extrem de bine realizate și pentru realizarea unor locații s-au folosit și informații oferite de o serie de arheologi cunoscuți. Odată ajuns în miezul problemei, Indy va trebui să soluționeze o grămadă de puzzle-uri mecanice. Adică chestii de genul: roata asta vine acolo, maneta asta trebuie trasă, blocul ăla trebuie mutat etc. Părțile interioare ale templelor, tavernele și peșterile sunt incredibil de extinse. Astfel, gamerul va avea ocazia să facă de toate: să exploreze, să soluționeze puzzle-uri și să se lupte drăcește. Printre altele, Indiana Jones va mai avea ocazia să dea la vâsle în timp ce străbate o cascadă sau

Este anul 1947 și Războiul Rece este de abia la-nceputurile sale. Agenții secreți ruși au primit sarcina de a cerceta ruinele miticului Turn din Babel pentru a descoperi aici o mașină străveche. Legenda spune că acea mașină infernală are puterea de a deschide o poartă interdimensională.

Odată activată, această poartă ar emana o putere mortală și colosală și ar putea distruge tot Vestul. Doar o singură persoană este capabilă de a preveni un plan atât de terifiant și periculos: renumitul arheolog, Indiana Jones. Yes, Indy is back! *Indiana Jones and the Infernal Machine*, este un nou action-adventure 3D real-time de la LucasArts Entertainment Company LLC, și probabil că la ora când va apărea acest articol va fi fost deja lansat în țările străine de peste mări și oceane.

De la film la joc!

Mulți cunosc desigur renumitele

va avea de înfruntat atrocitățile junglei pilotând un Jeep de toată frumusețea, Indy are posibilitatea de a se cățăra, de a sări, de a se târia, de a înota, de a fugi etc. etc. Pe lângă faptul că dispune de atâtea abilități, să le zicem de ordin fizic, eroul nostru mai are uneori cu el și un adevărat arsenal. Și anume: pistoale automate, mitraliere, o bazooka, grenade de mână și bineînțeles nelipsitul bici. Cu aceasta din urmă se pot face adevărate demonstrații de acrobatică. Ca și-n film, folosindu-și cu pricepere îndemânarea, Indy va putea să se salveze în ultimul moment înecându-și biciul de vreun copac sau stâncă. Sau uneori singura șansă de a trece de exemplu de o prăpastie e să faci mai multe încercări de a prinde cu coarda biciului din piele vreo stâncă solitară. Totuși, biciul, de acum renumit, va putea fi folosit și ca o adevărată armă împotriva șerpilor scârboși. Și de ce nu, chiar și împotriva unor inamici vecini țării noastre.

Și astfel, Indy va avea deloc de învidiat misiune de a face praf batalioanele de agenți comuniști, soldații sau celelalte animale sălbătice (atât oameni sălbatici cât și dobitoace). În plus, fiecare piesă găsită îi va conferi lui Indy o putere magică care-l va ajuta să străbată cu bine numeroasele nivele și misiuni.

And again!

Indiana Jones and the Infernal Machine va putea fi jucat solo sau în multiplayer unde vor exista o serie de misiuni cooperative. Jocul va fi existent atât pentru Windows 95, Windows 98, cât și Windows NT 5.0 și va avea nevoie de accelerare 3D. Oricum, cel puțin mie îmi este foarte clar că Lara Croft a căpătat concurenți serioși. Diferența dintre cele două titluri, *Tomb Raider* și *Indiana Jones*, constă în faptul că primul se află deja la a treia versiune și și-a format deja o piață. Astfel, noul titlu de la Lucas's Arts va avea nevoie de ceva mai mult decât noroc. În primul rând, Indy e un mascul în toată regula și s-ar putea să nu fie prea mult apreciat de către gameri (poate doar de cei care sunt pe invers). Ce-i drept e drept, e mult mai plăcut să te uiți la niște forme feminine decât la un arheolog prăfuit care nici măcar n-are cine știe ce mușchi. Diferențe majore între cele două titluri nu se pot observa în ceea ce privește grafica și sunetul. Ambele pot fi apreciate ca fiind la fel de bine realizate.

Totuși, nu mă pot abține să nu constat că *Indiana Jones and the Infernal Machine* are o poveste fictivă, însă în care au fost implementate o serie de elemente mult mai credibile decât în *Tomb Raider*. În *Tomb Raider II* povestea devenea la un moment dat extrem de trăsă de păr. Astfel, Indy trece printr-o serie de aventuri care sunt oarecum mult mai bine ancorate în viața reală. Sunt curios ce impact va avea acest joc asupra publicului. Cu siguranță că jocul poartă un nume

destul de cunoscut în întreaga lume, dar atât. Poate că gamerii vor simți nevoia de o schimbare și vor încerca și noul titlu de la Lucas Arts. Și ar fi bine să fie așa pentru că vă spun cu siguranță că merită. Nu veți găsi aici dinozauri sau alte vietăți din acestea ciudate, însă veți avea ocazia de a înfrunta șerpi, o grămadă de comuniști și probabil cea mai dificilă parte este să reușiți să soluționați toate puzzle-urile acelea. Și fie vorba între noi cred că jocul este mult mai plăcut și mai ușor de jucat decât ce-am văzut în versiunile

Tomb Raider în care la un moment dat trebuia să o pui pe Lara să facă niște lucruri la care numai copiii mici ar putea visa.

Așadar, *Indiana Jones and the Infernal Machine* este cu siguranță un titlu extrem de reușit care în unele puncte este mult



mai credibil și mai interesant realizat decât *Tomb Raider*.

Neajunsurile ar fi că pe o piață bombardată cu 3D-uri de acțiune/aventură Indy va străbate cu greu, mai ales că va avea de înfruntat și scepticismul gamerilor. Mie personal mi-a plăcut foarte mult versiunea beta a acestui joc, care, chiar dacă a mai avut ceva

bug-uri grafice, s-a demonstrat a fi mult peste așteptările multora dintre noi. Vom vedea ce se-nțămplă în versiunea finală a acestui joc când toate nivelele și toate elementele vor fi finalizate. Ce mai, ce vă putem spune este să fiți pe fază și să jucați probabil demo-ul acestui joc de pe CD-ul LEVEL. Cred că o să vă placă atât de mult încât o să devină o obsesie și n-o să mai dormiți bine noaptea până când nu veți da de el prin piete sau prin magazine. That's all folks and u must keep on eye on this!

Mr. President

LEVEL DATA

Gen: Action/Adventure 3D
Producător: Lucas Arts
Distribuitor: MultiNet Baia Mare
Tel: 062/222201
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Win 98

Dominant Species

O invazie extraterestră este un motiv suficient pentru a distruge totul

În această industrie a jocurilor pe calculator totul are un început, multe dintre jocurile de pe piață au avut la bază un anumit joc sau gen de joc, unele fiind chiar niște copii mascate ale altor jocuri celebre (sunt sigur că știți la ce mă refer). Un joc devine însă interesant și are mai multe șanse de „supraviețuire” în momentul în care aduce ceva nou genului respectiv, eventual încearcă să creeze un standard pentru viitoarele jocuri ce vor apărea sub steagul genului respectiv. În acest caz se află și acest joc, *Dominant Species*, joc care ia anumite lucruri de la alte jocuri și adaugă câteva idei proprii pentru a deveni un serios contribuitor la jocurile de gen real-time strategy.

Povestea care stă la baza acestui RTS este relativ simplă și la subiect: o bătălie pe viață și pe moarte (bătălia supremă) între Mindlords și Invadatorii care, spre deosebire de alte jocuri (unde oamenii erau atacați de niște alienți urăți și puși pe fapte rele), sunt oamenii. Rasa umană este într-un stadiu avansat de răutate și vrea să atace și să distrugă o civilizație care și așa avea problemele ei (ca și hienele la hoit – cam urâtă comparație, nu?). Așa cum am spus, acești Mindlords aveau anumite altercații interioare, mai exact se aflau în stare de război intern. În acest moment umanitatea consideră că ar fi timpul să scape de niște ființe din univers și să se aleagă cu nisea căcămintă și alte chestii folositoare lor. Tu faci parte din această rasă, Mindlords, și ești pus să încerci să respingi atacul marțienilor, pardon oamenilor. Deci contrar altor jocuri lupul contra oamenilor celor răi și încerci să-ți salvezi rasa proprie. Dacă ne uităm mai atent la

engine-ul pe care este structurat jocul vom găsi unele asemănări cu binecunoscutul Myth. Ca și în Myth, „zborii” desupra hărții pentru a comanda unităților să facă ceea ce vrei tu. Bineînțeles că există și o deosebire față de acel joc, adică ai mai multă flexibilitate în ceea ce privește controlul asupra view-ului, deci ai un control mult mai mare și te poți deplasa liber într-un spațiu format din trei dimensiuni. Un exemplu concludent și foarte folosit este view-ul în care urmărești o unitate în tot ceea ce face pe hartă (acest lucru este necesar deoarece te ajută să urmărești lupta fără să te încureci cu comenzile de view și controlul asupra unităților, deoarece unitățile se mișcă rapid pe hartă și, având în vedere că hărțile sunt mari, acest lucru este un avantaj deosebit). Interfața cu care este dotat jocul este customizabilă și conține tot felul de lucruri care o fac foarte ușor de manevrat. Din punct de vedere grafic de care dă dovadă, jocul arată, pot spune, bestial. Piscuri enorme, dealuri bine conturate și lacurile în toată splendoarea lor aduc un aport substanțial atât la aspectul estetic al jocului cât și la anumite aspecte strategice din timpul luptelor. Peisajul excelează în mult verde și maroniu, dar nu trebuie să disperăm pentru că restul, cum ar fi cerul și apele, este bine realizat. Și pentru că tot suntem în domeniul graficii, trebuie să vă mărturisesc că unitățile arată fantastic, fiindcă s-au folosit modele 3D pentru crearea lor și tot pe acest concept s-a realizat și fluiditatea mișcării trupelor pe hartă precum și realizarea atmosferei de luptă reală. Atmosfera este destinată, multe personaje având un caracter comic în ceea ce privește apariția lor pe ecran. Un exemplu este unitatea pentru muncă (omul bun la toate) pe nume Gauphs care topăie galant de-a lungul și de-a latul ecranului, ceea ce face ca un zâmbet măcar (pentru fețele noastre împietrite de prețurile jocurilor) să ne lumineze fața. Despre infanteria umană (pe numele lor din joc Stooges) o să vă faceți o impresie cam proastă deoarece nu dau dovadă de seriozitate. Aceștia arată și se comportă ca și cum trei persoane ar fi în același costum spațial (chiar și când se mișcă parcă sunt lipiți toți trei). Toate aceste elemente adunate creează o atmosferă impresionantă și totodată relaxantă, și cred că aceste două lucruri sunt foarte importante într-un joc de strategie unde jucătorul trebuie să se concentreze dar totuși să nu devină un pachet de nervi care la un moment dat explodează (nu de alta dar ar fi păcat de calculatorul vostru).





Creaturi de toate culorile și formele pentru toate gusturile

Trupele Mindlords pe care le comanzi sunt 27 de unități diferite, unele mai bune, iar altele mai rele. O unitate superioară este de fapt o unitate inferioară care a suferit un upgrade, îmbunătățindu-și abilitățile și armele. Unele unități (pentru a nu vă pierde în ceață unitățile sunt de fapt creaturile respective, dar cuvântul ăsta de creaturi sună a ceva legat de chestii cu horror și nu prea îmi place) de un anumit tip, adică cele superioare care au arme mult mai avansate, pot fi considerate un avantaj, de fapt dacă mă gândesc bine, ele sunt cele care fac cam tot jocul. Unitățile cu care începi sunt cam slăbuțe, iar abilitățile de care dau dovadă sunt generale, în schimb cu timpul și cu avansarea în tehnologie vei avea unități care aruncă acid sau fulgere, ba chiar

aruncă cu niște bile de foc care rad cam tot ce prind în cale. Acest lucru, avansarea, are loc în momentul în care unitățile câștigă experiență în luptă. Astfel ele trec la un nivel superior, devenind mai puternice. Există, tot pentru destinderea acțiunii, și momente în care trupele fac zgomot pentru a-ți atrage atenția sau în momentul unei victorii ridică capetele spre cer și scot tot felul de aclamații sau zgomote ciudate. Ca majoritatea jocurilor de acest gen, AI-ul poate da dovadă de anumite surprize. Astfel, unele aspecte sunt chiar bine gândite, de exemplu în momentul unui atac unitățile se grupează și se apără singure aplicând anumite strategii de apărare. În momentul în care selectezi o unitate și îi dai un loc în care să ajungă, de obicei ajunge cu bine dar se poate întâmpla să se oprească la un colț și, după ce gândește puțin, să-și dea seama că trebuie să ocolească (mai bine mai târziu decât niciodată ?). Singura problemă a jocului care este cât de cât vizibilă



este faptul că AI-ul inamic ratează unele momente când ar putea să ne tragă un șut în fund (yeah, right !!!), pierzând bune ocazii de atac. Unele misiuni sunt cam dificile și greșelile pe care le face AI-ul ne ajută pe noi să câștigăm bătăliile respective (tot răul spre bine).

Deci Dominant

Species reușește să îmbine într-o formă plăcută grafica, strategia și umorul, lucruri care au mare priză la gamer-ii care le au cu RTS-urile.

Nap

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: RedStorm
Distribuitor: RedStorm
Hardware: Pentium 200,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95/98
Data apariției: începutul anului

Galactic Conquest

Încă un nou simulator spațial își face apariția pe piața jocurilor, proaspăt ieșit din studiourile celor de la 3DO.

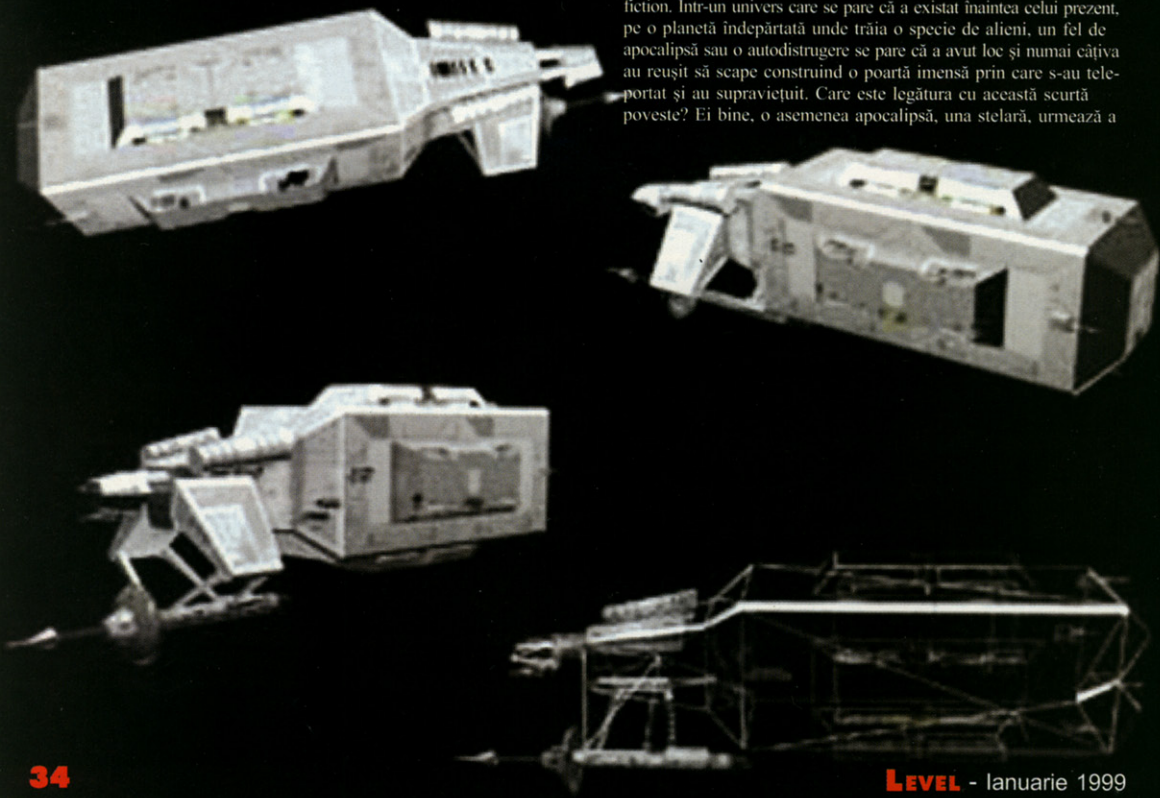


Ceea ce este interesant este că în timp ce simulatoarele de strategie militară tind să devină din ce în ce mai mult real-time (asta nu înseamnă se vor termina turn-based-urile, oare?) simulatoarele spațiale au rămas la același model de bază cu care au început. Și cum totul are un început în industria jocurilor pe calculator apare și schimbarea în genul de simulatoare spațiale.

Ceva nou, ceva vechi și mult mai interesant

Titluri care au avut un eșec de spus în istoria simulatoarelor cum sunt Spaceward, Master of Orion II, și chiar și Gazillionare Deluxe au avut la bază cam aceeași formulă de joc, care a avut un succes mare printre fanii acestui gen. Totuși în această branșă

a calculatoarelor orice producător trebuie (sau cel puțin ar trebui) să încerce noi imagini pentru jocurile pe care le scoate pe piață, să introducă ceva nou și captivant pentru ca populația care depinde de jocurile lor (adică maniacii ca noi) să nu se plictisească. Deci, dacă unii au binevoit a construi un joc pe baza altuia fără să aducă ceva nou, există totuși unii care au bunăvoința și curajul să încerce ceva nou, lucru ce va fi criticat sau aplaudat de gamer-ii din toată lumea. Și dacă compania care va face acest lucru este **Studio 3DO**, companie ce este cunoscută în lume mai mult pentru produsele sale pentru console, După atâta introducere vom trece și la subiectul care ne interesează: *Galactic Conquest*. Acest joc nu va fi ca altele un război pentru nevoia unora de a deține teritorii cât mai mari și mai numeroase, ci va fi un război pe viață și pe moarte pentru supremul scop al tuturor oamenilor: supraviețuirea. Există la baza jocului și o poveste care bineînțeles că este de domeniul science-fiction. Într-un univers care se pare că a existat înaintea celui prezent, pe o planetă îndepărtată unde trăia o specie de alieni, un fel de apocalipsă sau o autodistrugere se pare că a avut loc și numai câțiva au reușit să scape construind o poartă imensă prin care s-au teleportat și au supraviețuit. Care este legătura cu această scurtă poveste? Ei bine, o asemenea apocalipsă, una stelară, urmează a

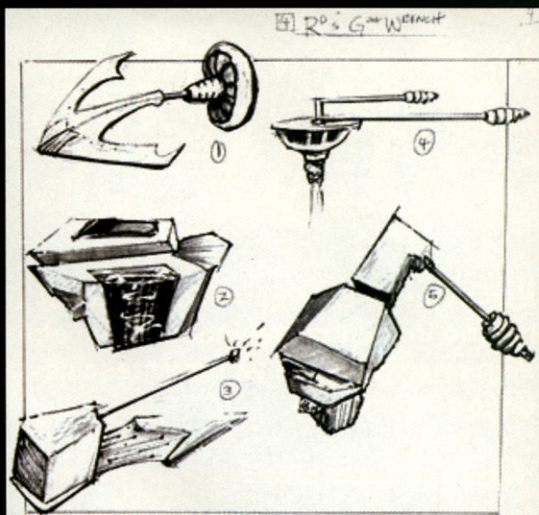


lovi și universul în care trăiește și persoana ta și singura scăpare este cea poartă. Problema care apare nu este atât găsirea acelei porți ci posibilitatea de a o folosi, deoarece după cum bine știți nu suntem singuri în acest univers și toate speciile de alieni și omuleți verzi vor încerca să găsească cea poartă și vă asigur că fiecare va face tot posibilul să-și salveze propria specie.

Nu va exista locul doi ...

Există o anumită asemănare cu jocul Star Control 3, fiind un amestec de grafică scilpitoare cu o acțiune a cărei linie este captivantă și foarte interesantă. Este un joc de strategie care reprezintă mai mult decât plimbatul mouse-ului pe ecran. Spre deosebire de clasică linie de joc care era întâlnită la majoritatea jocurilor unde structura era aceeași la fiecare lansare, în *Galactic Conquest* există o experiență de joc unică de fiecare dată când vă dați vovă prin cap să-l porțiți. Va fi diferită atât prin plasarea lucrurilor pe care trebuie să le descoperiți în locuri diferite cât și prin posibilitatea de alegere între cele trei specii care se vor măcelări între ele în joc. După ce veți trece prin acest joc veți foarte mulțumiți indiferent de preferințele personale, deoarece există în joc bătălii spațiale bine construite, campanii care oferă un sentiment de superioritate jucătorului (mai ales dacă este învingător) toate combinate cu diferite intrigi diplomatice cu alienii din cele patru specii. Aceste scene uneori sunt pasive, cu întâlniri între specii, iar altele sunt pline de acțiune și violente, dar niciodată nu vor fi plictisitoare. După spusele designer-ului AI-ului din acest joc,

Bruce Wilcox, se încearcă o implicare cât mai mare a jucătorului în desfășurarea jocului, atât prin acțiunile pe care le va face și care vor avea un anumit efect cât și prin view-ul scenelor și prin explorarea cât mai amănunțită a spațiului de joc. Acest cuvânt „explorare” are o valoare importantă în acțiunea jocului deoarece plimbatul pe care îl vei efectua va fi în mare parte prin cea lume a civilizației dispărute cu ajutorul porții respective. Această civilizație a lăsat în urma ei atât lucruri bune cât și lucruri rele, adică un fel de artifact-uri care se întâlnesc și în AOE și care te ajutau cu diferite cunoștințe în diferite domenii. Așa și aici, aceste moșteniri, să le spun așa, sunt foarte bune, avantajează sau dezavantajează pe cel ce se va folosi de ele. Dar să vă dau și câteva exemple (în total vor fi cam 100 de artifact-uri în versiunea finală): DaxLyx Wall – este un fel de barieră în luptele spațiale, Ro's Goodwrench – care va repara cam încet dar bine scuturile la navele la care se va potrivi. Așa cum v-am spus, obiectivul principal din acest joc este „fuga” prin cea poartă. Ca orice poartă și aceasta are o cheie, care este bineînțeles un aparat care



nu numai că este foarte bine ascuns, dar este dotat cu un AI personal care îl va ajuta să se deplaseze de pe o planetă pe alta și să se ferească de orice încearcă să pună mâna pe el schimbându-și în acest sens forma. Odată găsită această cheie începe quest-ul pentru găsirea porții și războiul cu celelalte specii care vor încerca să pună mâna pe ea. Aceste rase sunt următoarele: asimetricii T'ganth, interesanții Ptash – care folosesc culorile pentru comunicarea de zi cu zi, ciudățeniile de Humind – care sunt niște caractere jumătate femeie, jumătate mașină și care au numai afaceri în cap, enervanții Izmani – care au un timbru vocal ce face ca Pavarotti să fie mic copil (fiiți atenți dacă se mișcă imaginea pe ecran în timp ce vorbește), și bineînțeles iubitorii de Terrans – ce sunt foarte pricepuți la supraviețuirea într-un război în care au avut pierderi mari. Pe lângă aceste rase de bază, ca să zicem așa, mai există și altele de „umplutură” (în număr de opt) cum ar fi Pawnlord-zii – un trib interesant care ia artifact-urile folosite și le cară în lumea lor, lume ce este destul de bine înarmată.

Deci un joc drăguț

Demo-ul lansat de producător este bine pus la punct în privința graficii, iar dacă avem în vedere că este o diferență mare până la lansare ne așteptăm să aibă o grafică bestială. Deci vor fi niște alieni pe cât de impresionanți pe atât de bine realizați care vor încerca o revoluție în gândirea noilor specii din afara spațiului terestru. Toate acestea, combinate cu un AI puternic, o interfață și o acțiune bună formează un joc care ar putea intra în topul celor mai bune jocuri de strategie ale anului care tocmai a ieșit din găoace.

Ny6



LEVEL DATA

Gen: Simulator lupte spațiale
Producător: 3DO
Distribuitor: 3DO
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: necunoscut

HERETIC II

Esti sătul de Lara care face tot jocul Tomb Raider și vrei să conduci ceva mai macho în misiuni asemănătoare celor din TR dar piperate cu magie și tot felul de monștri? Hai să vă povestesc ceva despre acest joc care face din Quake 2 un joc 3rd person.



Construit pe engine-ul atât de cunoscut al Quake-ului II, *Heretic II* combină acțiunile din Tomb Raider cu magia și suspansul de care dă dovadă Diablo, totul într-o atmosferă medievală bine pusă la punct. Aceste jocuri care au ajutat la crearea lui *Heretic II* sunt cunoscute ca 3D Action Game, chiar dacă ele sunt un amestec de acțiune și RPG, iar creatorii jocului s-au axat mai mult pe elementele de acțiune din aceste jocuri și, prin introducerea de noi perspective de joc, ei speră să se diferențieze de alte jocuri de acțiune. Povestea care stă la baza acestui joc este foarte simplă: o plagă magică (ce tare sună, nu?) a atacat satul în care trăiești împrăștiindu-se peste tot ținutul și astfel toți oamenii pe care i-ai întâlnit în calea sa au devenit mutați, iar ceea ce trebuie să faci este să începi un quest prin care să afli ce provoacă această boală și cum poate fi înălțurată. Drumul pe care îl vei străbate va fi bogat atât în diferitele meleaguri și structuri (te vei preumbla prin mlaștini, orașe, canioane și tot felul de chestii misterioase și periculoase pe care trebuie să le explorezi) cât și în tot felul de monștri și tot felul de ciudățenii care se tot leagă de viața ta încercând să-ți perforeze pielea, să-ți zdrobească oasele și chiar să-ți strice freza. Toate acestea se datorează probabil faptului că tu ești singurul care nu ești atins de această boală (și ai o carne atât de fragedă !!!). Bineînțeles că personajul tău, Corvus, care este sănătos tun, mai este pe deasupra și un bun atlet (altfel praful se alegea de acele meleaguri). Astfel, știi să înoți, să faci tot felul de mișcări acrobactice (folosind chiar și accesorii de care dispui), să te cațeri pe dealuri, acoperișuri, și nu în cele din urmă ești un foarte bun luptător care pe parcursul înaintării în quest devine tot mai puternic în magie și chiar capătă experiență în lupta corp la corp (toate acestea depind foarte mult și de calitățile noastre de gameri și de puțină practică la începutul jocului). Spre deosebire de

prima versiune, personajul se mișcă mult mai bine și toate acțiunile pe care le face sunt mai spectaculoase (un exemplu este și felul în care își mișcă capul în funcție de cum mișcați mouse-ul, aveți impresia că și el se uită exact acolo unde este centrul imaginii). Și pentru că asemănarea cu Diablo nu este întâmplătoare, principala armă în acest quest este magia care are un bogat sortiment de culori cât mai luminoase și mai atrăgătoare, și care diferă de la tot felul de porțiuni magice până la tot felul de magii de atac cum ar fi Sphere of Annihilation și potrivita bilă Fireball cu ajutorul căreia poți convinge adversarii că nu ai glume în program sau vreun show de magie pentru ei.

Deocamdată un demo, mai târziu ...

Pe la mijlocul lunii octombrie a anului care tocmai s-a over-it, s-a lansat un demo al jocului, demo ce cuprindea primele două nivele precum și două nivele de Deathmatch. Toate ca toate, dar dacă vreți măcar să pricepeți câte ceva din acest joc trebuie să porniți prima dată Tutorial-ul care vă va ajuta să vă puneți la punct cu toate mișcările și posibilitățile de care dispune personajul vostru. Acest tutorial este interactiv în sensul că nu îți umple ecranul cu scris pe care dacă ai bunăvoința îl citești, iar dacă

nu, începi un joc nou și afli tot ce ai nevoie pe propria piele. Nu, el seamănă cu un nivel din joc din care lipsește monștrii, și ici colo, înainte de a face ceva ce nu știi cum se face, există câte un manuscris care în momentul în care te apropii de el afișează pe ecran câteva cuvinte despre cum se realizează acel lucru. Simplu ca bună ziua, și este de la sine înțeles că nu o să ai răbdare să-l parcurgi pe tot și te apuci să joci jocul în sine (fii liniștiți deoarece așa am pățit și eu, nerăbdarea fiind o calitate negativă la gamerii din noi). Sincer să fiu nu prea mă atrage acest gen de joc, dar deoarece se aseamănă cu Tomb-ul și conduci un personaj masculin, am zis să încerc să văd cum se comportă. Nu mare mi-a



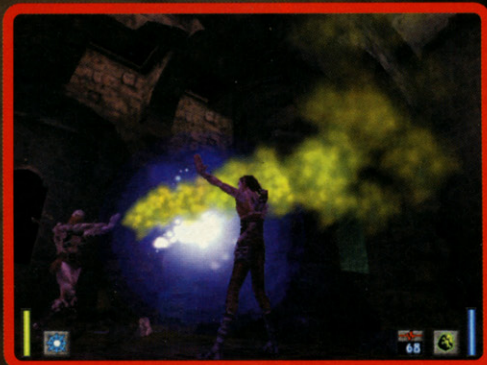
fost surpriza să constat că personajul pe care îl conduc seamănă într-o oarecare măsură cu alien-ul din Predator (o să observați că în loc să arunce magie și să lupte cu prima armă din arsenal, o să scoată un fel de sulită cu un cuțit în vârf. Dar ce este mai important, de unde și asemănarea cu Predator, este modul în care ia arma respectivă, adică arma apare ca un ciot în mână după care se lungeste exact ca în film. O chestie cool!). Este destul de complicat să faci un third person view dintr-un joc celebru pentru 1st person-ul care era ușor de manevrat (mă refer la nimerirea adversarilor, aici existând o țintă bine pusă la punct, adică cea din centrul ecranului). Cât despre mărirea armelor în *Heretic II*, este un lucru cam greu de realizat (eventual cu multă practică se poate educa acest lucru). Cât despre grafică, ea este gen Raven, adică foarte bogată și variată, și fără să fac reclamă, vă spun că este bestială. Toate magiile ce au loc în joc sunt de

o grafică excepțională, cu efecte ce nu s-au mai întâlnit până acum pe Pc-uri (fără exagerare, încercați și vă veți convinge). De exemplu, mingea de foc de care dispui încă de la începutul jocului este o splendoare în momentul în care este aruncată spre inamici: ea zboară cu particule lucitoare în jur, iar în momentul în care lovește ceva incendiază tot și se desface în bulgări mici de foc (încercați la început pe drumul pe care mergeți și veți observa cum se rostogolește în mici salturi, iar la fiecare salt sar scântei din ea).

Și în loc de bye-bye

Simulatoarele de persoana întâi (mă refer la cele de shoten' up) sunt și vor fi (după părerea mea) mult timp la „putere” în regatul jocurilor, asta cel puțin până va inventa cineva un gen de jocuri mai bestial decât acesta. Cu toate astea, cei de la **Activision** și cu cei de la **Raven** cred că numele de *Heretic* are destul „je ne sais quoi” pentru a rămâne printre numele consacrate a acestui gen, nume ce la ora actuală sunt destul de multe.

Nyk



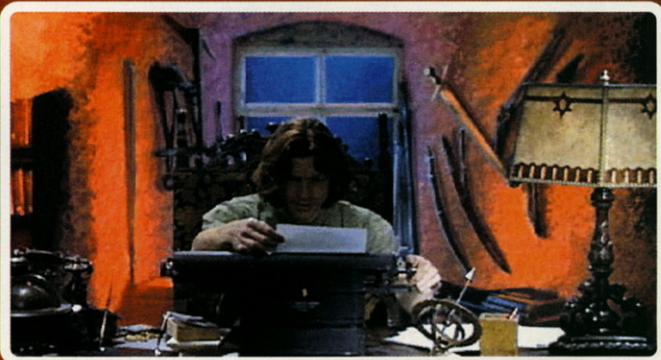
LEVEL DATA

Gen: adventure
Producător: Activision&Raven
Distribuitor: Activision&Raven
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data apariției: ianuarie '99

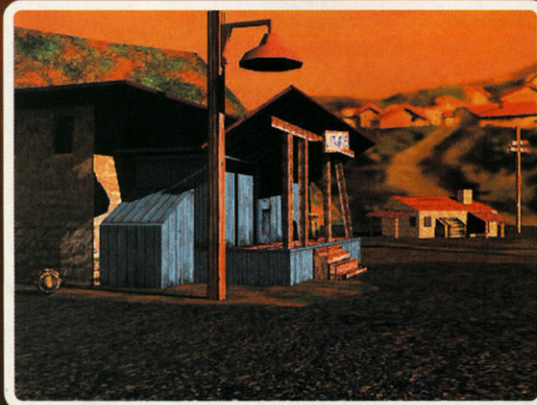
Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Sierra vine cu o continuare reușită a seriei Gabriel Knight, care putem spune că este un nou LEVEL în domeniul jocurilor de aventură. Așa că haideți să vă spun câteva vorbe despre Găbiță și aventurile lui.

Iată că cei de la Sierra s-au gândit să continue acest joc, printr-o nouă realizare care pot spune este cea mai reușită de până acum. Se pare că domnul Knight s-a descurcat destul de bine în rezolvarea misterelor din primele două versiuni, așa că realizatorii jocului au hotărât să-l pună la o nouă încercare: misterul comorii din Rennes-le-Chateau. Primele versiuni – Sins of the Fathers din 1993 și The Beast Within din 1995 – au pus reale probleme gamerilor în rezolvarea misterelor. Să vă văd acum. Acțiunea se petrece într-un mic sat din sudul Franței pe numele lui Rennes-le-Chateau. Cu vreo 100 de ani în urmă un preot sărac a găsit ceva sub biserica sa, care îl va conduce către o comoară, în timp ce o renova din temelii. Bineînțeles, nu a spus nimănui despre ce a găsit și după o scurtă vizită la Paris a hotărât ce să facă cu comoara găsită. A renovat biserica, a construit turnuri, case, drumuri și un fort. Desigur, toți se întrebau de unde are preotul atâția bani, dar acesta nu a spus nimănui nimic niciodată. După câțiva ani a murit ducând secretul cu el în mormânt. Mult mai târziu, prin 1980 trei reporteri de la BBC au mers în acea regiune pentru a scrie o carte. Aceștia presupuneau că ceea ce preotul a găsit nu era o comoară, ci un secret supranatural știut doar de societățile secrete franceze și de masoni. De asemenea de-a lungul timpului au fost scrise mai



multe cărți despre această întâmplare, majoritatea în franceză, dar toate conțineau numai pure speculații și nimic altceva. Dar acum să vă spun cum ajung acolo eroii noștri, Gabriel și Grace. Domnul Knight și Grace (un scriitor și asistenta lui), sunt rugați de un tip





povestea acestei versiuni este mai scurtă față de celelalte două. Această modificare a fost făcută pentru ca jucătorul să simtă că acțiunea se leagă și că piesele din puzzle se leagă. Una din cea mai plăcută trăsătură a acestui joc o reprezintă comunicarea dintre personaje care pare să fie exact ceea ce lipsea altor versiuni. Sunt folosite aproximativ 6000 de dialoguri care vor fi purtate de 30 de personaje. Bineînțeles fiecărui personaj i-a fost atribuit accentul caracteristic locului de unde sunt de origine. Muzica din *Gabriel Knight 3* a fost încă o dată realizată de Robert Holmes, care a realizat ceva care sună foarte frumos și totuși cu o tentă macabră. Fiecare melodie se potrivește perfect cu locul în care se petrece acțiunea. Putem spune că acest joc seamănă cu un roman al lui Agatha Christie, în care principalul scop este rezolvarea misterului. Misiunea lui Gabriel începe din momentul în care este răpit copilul prințului. El are un sprijin deosebit din partea lui Grace care îl va ajuta foarte mult în rezolvarea misterului. Grace este convinsă că acest mister are o

de viață regală să-l viziteze în țara sa. Rugămintea sa se datorează fiului său care se pare că se află în pericolul unor atacuri paranormale, ceva legat de vampiri, care se pare au avut loc și la alți membri ai familiei sale. Avea el de ce să-i fie frică. În prima noapte de babysitting copilul este răpit, dar Gabriel reușește să-l urmărească pe răpitor până într-o gară de tren și ajunge până la urmă într-un mic oraș numit Rennes-le-Chateau. Însă pierde urma bărbatului misterios, dar descoperă faptul că fiul prințului s-ar putea să aibă directă legătură cu trecutul misterios al orașului. Odată ajuns în acel oraș, Gabriel descoperă faptul că mai multe persoane au venit o dată cu sosirea lui. Printre aceste persoane se află și un bun prieten de-al său, detectivul Mosely, care pretinde că se află în vacanță. Să fie oare doar o pură coincidență?



Don't worry, Mr. Knight is here!!!

Pentru a conferi o mai mare autenticitate, toate trăsăturile precum și engine-ul jocului au fost create special pentru acest joc de către cei de la **Sierra**. Jocul este structurat pe un engine în 3D care permite gamer-ului să controleze personajele precum și unghiul de filmare a camerei. Astfel, Gabriel sau Grace, vor putea să meargă la celelalte personaje și să discute cu acestea. Avantajul acestui G-engine este acela că îți permite un mai mare control asupra personajelor și obiectelor din joc. Dar frumusețea acestui joc este datorată camerei mobile care îți creează impresia că te uiți la un film, iar tu ești în scaunul regizorului. *Gabriel Knight 3*, nu este împărțit în „capitole” ca primele două versiuni ci acțiunea se petrece pe parcursul a trei zile. Asta nu înseamnă că



legătură directă cu enigma din Rennes-le-Chateau.

În concluzie...

Cineva îmi spunea că jocurile de aventură devin din ce în ce mai slabe și mai neinteresante, cu acțiuni insipide și trecute. Ei bine, cei de la **Sierra** l-au contrazis prin realizarea acestui joc care pot spune detronează multe jocuri de acest gen. De fapt, **Sierra** a realizat un joc în care a încercat să aducă în prim plan neobișnuitul și supranaturalul, adică o atmosferă plină





multime de posibilități, ce fac tot deliciul jocului. Din imaginile pe care aveți posibilitatea să le admirați, putem spune că background-urile sunt foarte reușite. Acest lucru se datorează faptului că Jane Jansen, designer-ul jocului, a petrecut mai multe zile în Rennes-le-Chateau făcând fotografiile cu împrejurimile locului.

Așadar, putem spune că în mare măsură, cei de la Sierra au realizat un joc foarte reușit în care Gabriel va continua să adulmece prin toate locurile, să-și bage nasul pe unde nu trebuie și să încerce să rezolve cazul pentru care a fost chemat. Dar să știți că pentru ca Găbiță al nostru să reușescă, trebuie ca voi să-l ajutați puțin mai mult și să încercați împreună să duceți treaba la bun sfârșit.

Wild Snake

de mister. De fapt ceea ce a găsit preotul acum 100 de ani, erau niște vechi pergamente, pe care le-a tradus reușind astfel să descopere o comoară. Nimeni nu știe însă ce conțineau aceste pergamente, dar bineînțeles toți erau curioși să știe. Ce îmi place mie cel mai mult la acest joc este faptul că toată lumea este considerată suspectă, iar acțiunea jocului te ține în suspans până la rezolvarea misterului. Personajele din joc, suspecții, sunt foarte diferiți între ei, fiecare pretinzând că se află acolo sau în vacanță sau din orice alt motiv. Pentru a aduce la viață aceste personaje cei de la Sierra au realizat un G-engine în 3D Care îți va oferi o



LEVEL DATA

Gen: RPG - adventure
Producător: Sierra Studios
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data apariției: ianuarie '99



The Dark Elves au pornit o cruciadă sângeroasă de răzbunare împotriva poporului din Amatar... și numai tu îi poți opri!

Surprinzător sau nu, jocurile 3D adventure au tradiție destul de lungă în istoria jocurilor, începând cu bătrânul, deja, *Alone in the Dark* și continuând apoi cu *Eestatica*, *Creatura Shock* și *Fade to Black*. Iar odată cu lansarea *Tomb Raider*-ului de către Eidos, un joc ce a arătat ce poate cu adevărat acest gen, jocurile adventure și-au obținut locul binemeritat în topul preferințelor gamerilor. Dar suntem oare pregătiți pentru noua generație de aventuri? *Dark Earth* de la Mindscape este unul din jocurile ce merită atenția, o lume 3D fantastică ce promite mult. *Eestatica 2*

(*Psygnosis*) arată și el bine. *Tomb Rider III* nici nu mai povestesc.

Și uite că un joc ce stă apăsător s-ar putea să ducă genul 3D adventure spre noi culmi. Este vorba de *Dark Vengeance*, o poveste fantastică și atractivă ce ne este oferită de *Reality Bytes*. N-o să vă vină să credeți, dar la acest joc se lucrează de aproape doi ani, de pe vremea când firma termina deja jocul *Havoc*. Primul joc al companiei nu a fost un hit, dar la prima vedere *Dark Vengeance* demonstrează că a meritat așteptarea. *Reality Bytes* a cam lipsit în ultimul timp de pe piață și asta dintr-un singur motiv: *Dark Vengeance* țintește sus de tot, și va profita de toate avantajele tehnologiei moderne. Pentru început, compania susține că noul engine 3D third-person, denumit *Rivet*, va surclasa engine-urile ce au dominat până acum lumea 3D: *Quake*, *Unreal* și *Prey*. Mai mult, jocul este foarte ambițios, el permițându-ți să-ți alegi dintre zece personaje. Iar în final au fost introduse acceleratoare 3D și suport pentru multiplayer.

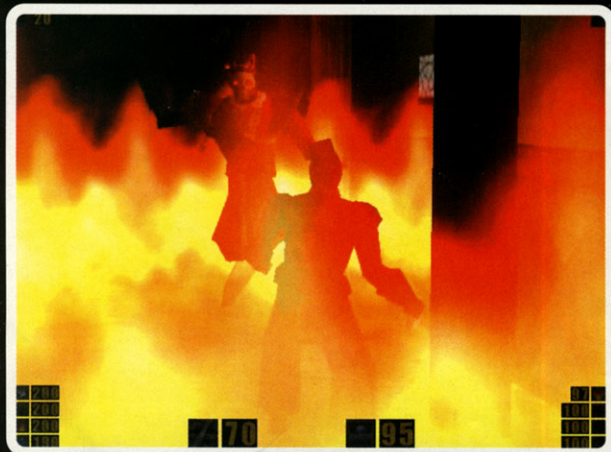
Inside look

Dark Vengeance ne trimite într-o lume fantastică în care o veche și de mult uitată profecție se realizează, și asta în detrimentul poporului Karmac, oamenii tăi. Se pare că aceștia, cu mult timp în urmă au exilat în subteranele Pământului o rasă de elves destul de răi și periculoși. Din păcate, profecția spune că ei vor reveni atunci când Pământul va fi scufundat în întuneric. Și iată că momentul întoarcerii lor a sosit. O eclipsă, produsă de un





magician diabolic, a ascuns soarele și a aruncat întregul ținut în umbră. Sub protecția întunericului, the dark elves au ieșit pentru a-și duce la capăt răzbunarea, și pe umerii tăi pică dificila sarcină de a-i opri. În drumul tău vei străbate subterane încălțate și păduri bănuite, în căutarea sursei de putere a hoardelor de elfi. Din fericire, această poveste simplă are un impact destul de puternic asupra acțiunii jocului. *Dark Vengeance* se transformă într-un action cu lupte cu săbii și cu destule elemente de RPG. Nu trebuie să vă speriați, nu veți fi bombardați cu statistici, deși personajele au câteva calități și câteva magii ascunse prin mănecă. Veți putea alege dintre zece personaje, masculine sau feminine, ale căror personalități, caracteristici fizice și aptitudini diferă. La dispoziția ta se află: barbarul, alchimistul, druidul, paladinul, asasina, vrăjitoarea, magicianul (nu ăla din Abracadabra), arcașul, și amazoana. David Chait, vicepreședinte Reality Bytes, spune că tipul personajului pe care îl vei alege va afecta stilul de joc și strategia de atac datorită calităților și slăbiciunilor specifice fiecăruia. Unii se vor baza pe forța brută, alții se vor orienta spre arta magiei, pe când alții le vor combina pe amândouă. Firește, la un număr atât de mare de personaje mai pot apărea și suprapunerii, dar în mod sigur să joci cu magicianul după ce ai terminat jocul



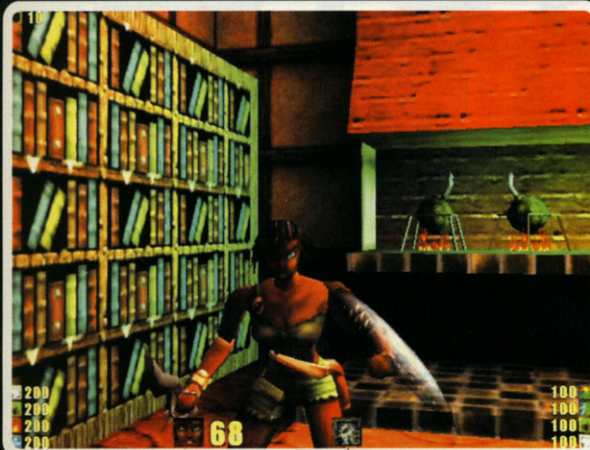
cu paladinul va fi o cu totul altă experiență. Prin aceasta s-a încercat să se rezolve una din marile probleme – rejucabilitatea. Pentru a fi și mai interesant, până și acțiunea din *Dark Vengeance* se va modifica în funcție de eroul pe care l-ai ales. În plus, pe parcursul jocului, acesta va câștiga experiență și va avea acces la noi magii și arme și va putea executa atacuri mai complexe. Cu cât personajul va folosi mai mult o anumită armă cu atât va deveni mai dibaci în mânărea ei. *Dark Vengeance* va avea cam 20 de misiuni indoor sau outdoor, iar intriga și adversarii – războinicii-păianjeni, wolf-bats, dark elves sau zombies – sunt în strânsă corelație cu povestea, spre diferență de Quake.

Lumea așa cum e... 3D

O simplă privire aruncată asupra screenshot-urilor din *Dark Vengeance*, și vă veți convinge că grafica 3D impresionantă a jocului va fi unul din cârligele care-i va prinde pe gameri. Dacă v-a plăcut atmosfera întunecată din Quake, imaginea naturală și plină de culoare a mediilor din *Dark Vengeance* vă va impriona plăcut. Munca



asiduă depusă de Reality Bytes, pentru a depăși performanțele obținute de engine-uri deja consacrate, precum Quake, a început să dea roade. În afară de câteva efecte mărunte (flăcări), toate obiectele vor fi 3D și se vor supune fizicii 3D. Artificiurile și obiectele, din care cea mai mare parte le poți culege și folosi, eroul și inamicii ale căror componente corporale pot fi îndepărtate (decapitările par să fie atracția principală), și toate proiectilele fizice sau magice vor fi 3D, și nicidecum bitmap-uri. Și fiindcă tot veni vorba de personaje, eroii vor avea în jur de 500-600 de poligoane, pe când monștrii pot ajunge lejer până la 700-800 de poligoane. În consecință, luptele corp la corp ca și manevrele evazive vor fi destul de interesante conținând magii, încheștări de săbii, ca să nu mai menționez sprinturi, sărituri și cățărături. Și din moment ce te vei bate, câteodată, și cu mai mulți adversari, engine-ul a fost astfel proiectat încât să suporte mii de poligoane fără să clipească. Ultimul ingredient, și poate cel mai important, este camera, care mișcându-se liber îți va prezenta acțiunea din cele mai bune unghiuri. În funcție de mișcarea sau atacul executat de erou, camera se va roti, suci, deplasa oferind o multitudine de imagini dintre cele mai cool. Și spre deosebire de Tomb Rider nu



vei mai fi obligat să privești posteriorul personajului pe tot parcursul jocului. Vei putea să modifice unghiul camerei în funcție de situație și necesități, ca atunci când urci o scară sau te cateri pe o funie.

La limita imposibilului

Având în vedere performanțele engine-ului 3D de care dispune *Dark Vengeance* nu trebuie să ne surprindă faptul că suportă aproape orice tip de placă grafică. *Dark Vengeance* merge de la banalele Direct 3D pentru Windows95 și QuickDraw/Rave pentru Macintosh până la puternicele acceleratoare grafice: 3Dfx Voodoo Graphics și Rendition's Vérité. Cu alte cuvinte, *Reality Bytes* a încorporat în joc acceleratoarele 3D încă din procesul codării, decât să se chinuie să le adapteze după ce jocul a fost gătit. În acest mod toate efectele sunt parte integrantă a graficii, și nu au doar rolul de a o înfrumuseța. Nu trebuie însă să vă speriați, chiar dacă nu dispuneți de tehnologie MMX sau de vreun accelerator 3D. Jocul va fi conceput pentru configurații diferite de computere. Cei cu MMX vor beneficia de o grafică pe 24 biți, iar cei cu procesoare Pentium mai slabe pe 8 biți. Fericiții care au un accelerator 3D, chiar și Creative 3D Blaster PCI sau Diamond



Monster 3D se vor putea delecta cu efecte vizuale de genul transparență, ceață și lumini, pe lângă care vor mai beneficia de texture-filtering, z-buffering, mip-mapping menită să îmbunătățească claritatea și calitatea imaginii.

Dark Vengeance vrea să dărească toate recordurile în materie de Internet gaming. *Reality Bytes* se laudă că jocul va suporta 32 de jucători prin Internet sau LAN, dublu față de Quake. Vă include atât deathmatch-uri cât și competiții pe echipe. Și pentru că asta nu era suficient, jocul va apărea și pe serviciile de online gaming: Total Entertainment Network și Mplayer.

Dark Vengeance este genul de joc care te face să aștepti cu nerăbdare până și versiunea beta. Dacă nu ne va înșela speranțele, *Reality Bytes* nu va avea un hit, ci un breakthrough care le va aduce nenumărate benficii. Dar de ajuns cu speculațiile. Când va apărea acest joc adventure care se anunță așa tare? *Reality Bytes* afirmă că vor lansa versiunea full în jurul Crăciunului, cu toate



îmbunătățirile necesare. Așa că eu mi-am terminat slujba și nu uitați: VENGEANCE WILL BE YOURS!!!

Claude

LEVEL DATA

Gen: RPG - adventure
 Producător: Reality Bytes
 Distribuitor: GT Interactive
 Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Data apariției: Crăciun

CYBER STRIKE 2

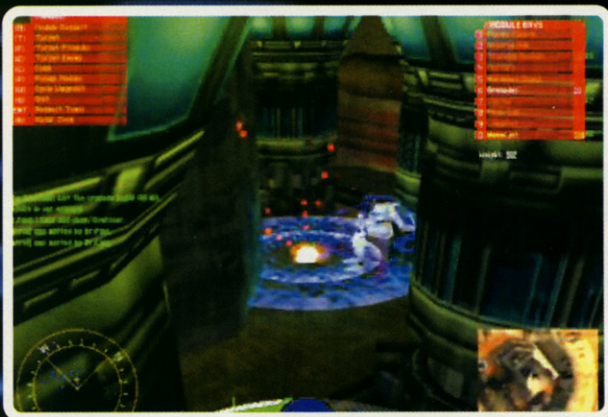
Suntem în 2099, toamna. O armată de roboți... Cum? Un alt joc cu roboți? Cu lasere și arme puternice care rad aproape orice de pe fața pământului. Restul depinde doar de voi, de cum vă mișcați și de cum vă descurcați! Take care!!!



pe care îi înfruntăm. Aici au adus cele mai multe îmbunătățiri realizatorii jocului. Aceștia au insistat până la cel mai mic detaliu când au realizat roboții și cadrele în care au loc luptele voastre cu aceștia. Te poți apropia de roboții inamici, până ce le simți „răsufierea rece în față”. A, da, aveți dreptate, dâșii nu respiră. Acțiunea se petrece undeva în viitor, deci vom avea de-a face cu arme ciudate și tehnologii de vârf. Un lucru este foarte clar: genul acesta de joc evoluează foarte repede. Dacă stau puțin să mă gândesc, putem spune că *CyberStrike 2* este un fel de *Delta Force* al viitorului. La fel ca în *Delta Force*, ai o misiune de îndeplinit. Și, bineînțeles, va trebui să înfrunți câțiva cyber-i, pentru a putea duce misiunea la bun sfârșit. Grafica este destul de bună, iar AI-ul îți poate pune reale probleme. Tocmai de aceea, înainte de a porni o misiune ar fi bine să vă antrenați puțin. Cum? Foarte simplu, deoarece acest joc vă oferă această posibilitate prin editorul training.

În general gamerii, sau mai bine zis oamenii, iubesc jocurile în care pot fi personajul principal și în care depinde de ei dacă lucrurile se termină bine sau rău. Acest lucru se poate vedea mai ales din succesele pe care le-au avut jocurile de acest gen în rândul gamer-ilor. Cei de la *Simutronics* au realizat un joc puțin mai altfel decât cu ceea ce ne-am obișnuit. Spun asta deoarece de data aceasta nu veți mai avea de înfruntat monștrii sau soldați bine antrenați, ci veți avea de înfruntat cyber-i sau mai bine zis roboți. Asta nu înseamnă că aceste „grămezi de fier” nu te pot lua prin surprindere sau nu te pot ucide. Ba chiar te pot termina foarte ușor. Tocmai de aceea trebuie să stai cu garda sus, cu ochii larg deschiși și să te uiți în stânga și dreapta. Iar dacă vezi vreunul, nu ezita și termină-l, că de nu te termină el pe tine. Totuși, ai grijă să nu fie unul care luptă de partea ta. Chiar dacă roboții nu sunt prea reușiți, totuși acțiunea jocului este destul de atractivă și antrenantă. De multe ori când jucăm un joc în care trebuie să ne luptăm cu un dușman, niciodată nu putem să ne apropiem prea mult. Ceea ce vreau să spun este faptul că se păstrează o oarecare distanță și chiar dacă reușim să ne apropiem cât de cât, nu prea reușim să distingem trăsăturile celor





Cum să lupți pentru a câștiga?!?

Toată lumea știe că pentru a câștiga un război trebuie să fii mai bun decât adversarii tăi, să le descoperi punctele slabe și să știi să profiți din plin de ele. Adică să loviți exact acolo unde trebuie pentru a îi elimina pe toți, unul câte unul. Și cum cea mai bună apărare este atacul, nu mai stați pe gânduri și puneți-vă pe a killareală. De multe ori mi-am pus întrebarea cum dorim noi gameri să fie un joc, ce așteptăm noi de la o nouă lansare pe piață. Ei bine, dragii mei, ce dorim noi de la jocuri este să fie cât mai captivante și mai atrăgătoare, atât din punctul de vedere al graficii cât și din punctul de vedere al intrigii. Puterea de control a gamer-ului trebuie să fie cât mai mare și fiecare joc trebuie să se potrivească perfect cu personalitatea și caracterul jucătorului, iar finalul fiecărui joc să difere de la un gamer la altul. În felul acesta, cred că se poate ajunge la un grad de realitate cât mai mare și la performanțe deosebite. *CyberStrike 2* se va situa în mod sigur printre cele mai bune jocuri ale genului, prin ceea ce vă poate oferi cât și prin calitatea la care se ridică. Așadar, la o privire de ansamblu, putem considera că *CyberStrike 2* este un joc reușit care se va ridica la înălțimea așteptărilor voastre. Toate elementele jocului: engine-ul, sunetul, interfața și instalarea sunt destul de reușite. Modul de joc este solid și ușor, la îndemâna gamer-ilor care sunt încă la începutul carierei. În momentul în care un nou joc poate ține un gamer în fața calculatorului ore în șir, atunci cu siguranță este reușit.

Fier, arme și...cel mai bun supraviețuiește!!!

Cam impropriu spus „supraviețuiește” deoarece băieții cu care vă veți lupta sunt nici mai mult nici mai puțin decât niște ROBOȚI, care nu au viață într-înși. Pe lângă îmbunătățirea graficii și a sunetului, cei de la **Simutronics** au introdus o serie de efecte speciale cu lumini și explozii care fac tot deliciul jocului. Așa ceva nu ați mai văzut decât poate în *Forsaken* și *Shogo*. Vremea și fetele ei pot afecta radarul și puterea lui de detectare, plus că este posibil să te lupți și cu noroiul și ploaia. Acțiunea poate avea loc în junglă, în munți sau baze militare. Putem spune că *CyberStrike 2* este unic în felul lui în rândul jocurilor cu roboți. Spun asta deoarece totul pare o inovație, și în mare măsură este, a celor de la **Simutronics**: de la engine și arme, până la acțiunea jocului. Armele din acest joc au o mare putere de distrugere și sunt împărțite în două categorii. Una din aceste categorii este aceea a armelor cu încărcătură energetică, adică cu laser. Acestea sunt foarte eficiente în lupta de aproape. Cea de-a doua categorie este aceea a armelor cu încărcătură explozivă și limitată. Aceste încărcături explozive constau în grenade, bombe și rachete. Este bine să folosiți aceste arme când sunteți la o distanță apreciabilă de țintă. De ce? Păi, să nu vă prindă și pe voi flama exploziei. Armele, cât și jet mobilele sunt aduse de navele care sunt în aer și sunt de partea ta. Gamer-ul se va bucura de spectacolul sângeros al distrugerii roboților inamici, unul câte unul, sau în masă. Nivelele au fost construite luându-se în considerare modul de joc. Realizatorii au inclus nivele cu spații foarte largi, excelente pentru combinația acțiune-viteză. Bineînțeles că mulți se vor întreba cum se poate distruge un robot așa de ușor. Răspunsul îl veți afla de la Gun-ul vostru. Spre plăcuta mea surprindere, a fost acordată multă atenție realizării entităților din joc (roboți, nave, module). Specialiștii de la **Simutronics** au împins limitele tehnice la un nou LEVEL, creând efecte vizuale cu adevărat impresionante. Suportul multiplayer este prezent și în acest joc, oferindu-vă posibilitatea să jucați împreună cu prietenii voștri și să vă războiți cu dîtama roboții. Story-ul și modul de joc sunt foarte interesante, iar unul dintre cele mai bune lucruri prezente în *CyberStrike 2*, este abilitatea și ușurința de manevrare a personajelor.



Oricum, dacă vrei ceva cu totul deosebit, sau pur și simplu vrei un joc de acțiune care să vă ofere ceva în plus, atunci puneți mâna neapărat pe *CyberStrike 2*.

Wild Snake

LEVEL DATA

Gen: Action - shooter
 Producător: Simutronics
 Distribuitor: 989 Studios
 Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Data apariției: necunoscut

SHADOW COMPANY

Ce-ar fi să mixăm puțin niscăi jocuri între ele? De exemplu, preluăm de la Jagged Alliance setting-urile și tactica de joc și le combinăm cu plăcutul aspect și sentimentul pe care îl emană Myth-ul și vom obține un joc care aduce a Comandos Behind Enemy Lines pe numele său Shadow Company.

Întotdeauna în momentul în care se întâmplă ceva rău există cineva care să profite de pe urma acestei situații. Aceștia pot fi politicienii, ziariștii și mulți alții, fiecare având un motiv anume: bani, putere sau diferite interese personale. Astfel de profitori de situație sunt și mercenarii care pentru bani sunt în stare să-și omoare propria mamă (oare?), iar acest gen de caractere sunt și personajele principale din acest joc. Principalul profitor ești chiar tu deoarece vei fi cel care va coordona acești mercenari (mercenari ce pot ajunge până la 12 ca număr în anumite misiuni). Cum era de așteptat fiecare mercenar are propriile calități în domeniul luptelor, propriile voci și o personalitate care îl conturează foarte bine (o surpriză plăcută este și faptul că marele AI face ca adversarii să fie personalizați în sensul că doi oameni de același fel nu se vor comporta identic în anumite situații). La primul contact cu acest joc mulți vor avea impresia unei copii a Myth-ului dar sub alt nume. Eu vă voi arăta câteva diferențe (poate cele mai importante care fac acest joc unic): toate clădirile și structurile sunt moderne, la început un tanc se va plimba pe ecran lăsând niște urme foarte realiste, tunul are un recul adevărat la fiecare tragere, iar de umbra pe care o face



nu vă mai spun nimic. Mercenarii sunt bine „antrenați” și echipați (se pot cățăra pe tancuri și le pot conduce, pot pilota elicoptere, conduce motociclete, cățăra pe ziduri. Totul trebuie gândit pornind de la acțiunile pe care le întreprindem până la echiparea oamenilor cu arme. Unele misiuni nu pot fi terminate dacă nu vi se aprinde becul în cap pentru o idee deosebită (într-o misiune trebuie tăiate cablurile de telecomunicații pentru a nu anunța gărzile, sau într-o misiune trebuie împiedicat un general să ajungă la un avion, lucru ce poate fi făcut fie prin doborârea avionului înainte de a ateriza, fie prin a-i tăia calea de acces la aeroport a generalului precum și prin alte chestii la care vă puteți gândi în momentul respectiv).

Și cât despre joc (features and other stuffs)

Jocul acoperă cam marea parte a globului (mai puțin apele) deci trebuie să avem timp pentru a călători în jurul lumii și a completa misiunile. Joculețul conține 10 campanii în modul single-player care bineînțeles se pot juca și prin rețea (on-line sau head to head). Campaniile sunt bine gândite, iar faptul că sunt cât de cât realiste te face să pierzi o grămadă de timp în fața acestui computer pentru a termina câteva dintre ele (oricum după atâta mâncare ce a intrat în noi cu ocazia sărbătorilor este un lucru binevenit). Chestia cu realistul este cam așa: misiunile sunt liniare într-o campanie, ceea ce înseamnă că în momentul în care termini o misiune o altă parte din hartă





se dezvăluie (o campanie se desfășoară pe o singură hartă și prima misiune te aruncă într-un loc din hartă pentru ca în momentul în care termini o misiune, să se ivească hop-top, porțiunea în care se va desfășura următoarea misiune). Ceea ce mi-a făcut mie plăcere în momentul în care l-am jucat a fost faptul că în funcție de cum termini o misiune ai șanse mai mari sau mai mici în următoarele misiuni (mai pe înțelesul tuturor asta înseamnă că trebuie să avariți mare grijă în fiecare misiune deoarece fiecare om pierdut într-o misiune rămâne mort pe întreaga campanie. În schimb sunt și lucruri ajutătoare, în sensul că la terminarea unei misiuni toate echipamentele care se află pe hartă rămân la dispoziția ta, deci fiiți atenți să nu distrugeți chiar tot ce întâlniți pe hartă, în special mașini, tanchete, elicoptere, deoarece odată capturate le puteți folosi oricând în campania respectivă). Toate ca toate, dar grafica este bestială (cel puțin din punctul meu de vedere), și spre deosebire de Jagged Alliance jocul prezintă totul într-un engine 3D. Când am spus totul asta include și vehiculele și clădirile și bineînțeles că și personajele care „joacă” în acest scenariu RTS. Toate acestea fiind deformabile în urma exploziilor spectaculoase ce au loc în joc! Că această strategie real-time vrea și un accelerator grafic, ceea ce este o chestie nouă în lumea strategiilor, este un lucru de la sine înțeles având în vedere că majoritatea noilor jocuri cer un accelerator grafic. Punctul nostru de vedere (camera cu care vizualizăm harta) este super bine pus la punct. Păi ia să analizăm noi puțin acest lucru: în general aceasta este în genul Myth dar foarte bine pusă la punct în sensul că poți coborî aproape că atingi pământul și să vezi prin ochii unui mercenar sau poți zbura deasupra de tot pe o linie verticală exact ca un elicopter. Detaliile sunt minuțios create având la bază multe cunoștințe de fizică (realistic, ce mai!) și totul se deformează (nasol, nu-i așa?),



vehiculele au o mișcare realistă pe terenul off-road, iar faptul că se poate observa până și lovirea lamelelor de la rotorul unui elicopter după ce s-a tras asupra lui este o delectare pentru aceste bile rotunde din cap numite ochi. Cum în Commandos BEL oamenii aveau în posesie diferite item-uri așa și mercenarii aceștia au tot felul de accesorii cum ar fi: scuba gear, jachete antiglonț, bocanci de zăpadă precum și o grămadă de arme. Faptul că pot conduce diferite vehicule ca elicoptere, bărci, snowmobiles, tancuri este cool având în vedere că acțiunile pot avea loc ziua sau noaptea, pe vreme frumoasă sau prin furtuni torențiale (o campanie se desfășoară pe o hartă un timp mai îndelungat și astfel apar diferite efecte în funcție de vreme, poziția hărții pe glob).

The end

Ne așteptăm ca Shadow Company să apară în primul trimestru al acestui an. Apariția lui va fi un succes și numai datorită timpului scurt de realizare (numai 9 luni de dezvoltare de la



0 la întreg jocul), având în vedere că un joc de acest gen durează cam 18-24 luni. Dar cum durata de realizare a unui joc nu are de-a face cu performanțele lui totuși după versiunea pre-alpha care am văzut-o ne așteptăm la un joc great din toate punctele de vedere.

Myth

LEVEL DATA

Gen: adventure
Producător: Interactive Magic
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: ianuarie '99







CRASH BANDICOOT 3 WARPED





SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

LEVEL

REVIEW



LEVEL

Premier League Manager 99

EA Sports se lansează și ei în acest domeniu delicat al managementului fotbalistic. Să vedem dacă pasul lor a fost inspirat!



„EA Sports! It's in the game!”. Iată o replică pe care mulți dintre noi o aud și în somn. Cred că și voi sunteți de aceeași părere: că la ora actuală EA Sports produce cele mai tari, mai gustate și mai căutate simulatoare sportive. Dovadă, entuziasmul cu care au fost primite sau sunt așteptate în întreaga lume jocuri precum NBA 99, NHL 99 sau Nascar Racing 99. EA Sports s-a decis să-și încerce talentele și într-un alt domeniu al sportului, acela din spatele culiselor, managementul. Și cum era normal pentru aceasta, au ales sportul rege, fotbalul, și nu oricare ci cel englez. Nu vă speriați, nu vă veți irosi talentele doar în campionatul englez, în timp veți putea conduce și marile cluburi europene: Juventus, Bayern Munchen, Real Madrid, etc. dar despre asta vom discuta la momentul potrivit.

KICK OFF!

Din păcate, chiar din momentul în care începi jocul apare primul neajuns, neajuns scris și pe cutia jocului. Cerințe recomandate cică sunt Pentium 200, 32 MB cu 3Dfx, wow! Apoi cică are nevoie de peste 200 mega pe hard, iar pe lângăăștia încă 110 mega liberi. Am crezut că scap CD-ul din mână când am văzut cerințele. L-am luat, l-am instalat pe amărățul meu de Pentium 200, 16MB și fără 3Dfx, după care start. În secunda 2 taică-meu năvălea în cameră la mine speriat, crezând că am un buldozer în cameră. Era doar sâracu' meu hard care bârăia din toate încheieturile. După vreo 10 minute de așteptări mi-apare meniul, mă duc repede în settings ca să scot 3Dfx-ul și ce-mi văd ochii? „Fly-by Stadium on/off”, măi să fie. Auzi, când începi meciul ai o panoramă cereasco-circulară a stadionului pe care se va juca meciul, și chiar a localității. Toată stima și mândria pentru cei de la EA Sports, stadioanele și orașele diferă de la meci la meci, și din câte mai știu și eu seamănă destul de mult cu originalele. Și în plus, dacă meciul se joacă în nocturnă, instalațiile funcționează, iar clădirile orașelor sunt și ele

pline de luminițe. Dar să ne întoarcem la oile noastre, adică la începutul jocului. Îți alegi o echipă, din campionatul englez sau scoțian, îți scrii numele și îți alegi apelativul (Mr, Mrs, Miss), după care treci la treabă. Ca de obicei, la început ai o mulțime de lucruri de făcut. Dar să le luăm pe rând. Spre ușurarea muncii noastre, treaba este împărțită în două: coaching și business. Coaching-ul se ocupă de treburile echipei, iar business-ul de treburile bănoase.

Coaching

Ca orice antrenor, ai o mare responsabilitate, aceea de a crea o echipă puternică cu care să urci treptele gloriei. Și totul începe de jos și cu multă muncă. Trebuie să alcătuiești lotul de titulari, cei 11 jucători în care ai cea mai mare încredere, rezervele și restul de jucători, în total până la un maxim de 40 de jucători. Apoi le dai sarcinile de joc, cine execută cornerul de pe stânga, cine execută penalty-urile, și tot așa, inclusiv un căpitan de echipă. Pentru aceasta, bineînțeles că trebuie să-ți cunoști bine jucătorii, fapt pentru care EA Sports ne-a pus la dispoziție un foarte detaliat sistem de „stats”, ce cuprinde clasicele passing, stamina, shooting, age, dar și unele mai inedite precum form (care să-ți dea o idee de forma în care se află), confidence (câtă încredere are jucătorul în forțele proprii), influence (câtă încredere inspiră celorlalți jucători), etc. Pe lângă aceasta, dând un right-click pe numele jucătorului va apărea o descriere și mai amănunțită: vârstă, greutate, piciorul de joc, pozițiile preferate, salariul, durata contractului, și câteva cuvinte care îi vor caracteriza performanțele sportive („passing is average” sau „great agility gives him extra options”). Toate aceste performanțe ale jucătorilor vor fi îmbunătățite prin antrenament, la care din păcate Premier League Manager 99 stă destul de slab față de concurență: Premier Manager'98 sau USM'98. Dacă ai





nevoie de forțe proaspete în echipă, le poți obține în două moduri: prin transferuri sau de la echipa de juniori. Juniorii sunt în număr mai mare decât în Premier Manager, când am vrut să-i iei. Încă odată EA Sports surelasează concurența, fiindcă poți să-ți formezi juniorii cum vrei tu: ai nevoie de atacant? vei crește un atacant. În Premier Manager, când am vrut să cumpar un junior de la Steaua, uitați peste ce am dat: Jonnathan Thomson, 19 ani, naționalitate română (!). În schimb în Premier League Manager 99 l-am întâlnit pe Marius Marian Bozgan, 18 ani, naționalitate română (altceva nu?). Transferurile sunt asemănătoare celor din USM'98, adică vei contacta clubul, vei cădea de acord asupra sumei de transfer, după care vei contacta jucătorul cu care vei regla termenii contractului (foarte simplu de altfel, numai salariul și durata contractului). Transferurile propriu-zise seamănă enorm de mult cu târguilele din piața de zarzavaturi, mai dă și tu ceva, mai las și eu.



Business

Și uite așa am ajuns și la partea frumoasă, cea care face toți banii. Cel mai complet și mai complex management pe care l-am întâlnit până acum într-un astfel de joc, iată ce este Premier League Manager 99. Arată lumea fotbalului exact așa cum este, un loc în care orice mișcare trebuie să producă bani. De la costul biletelor de intrare până la prețul șepcilor și fularelor, totul, absolut totul trebuie să-l controlezi. Un lucru destul de interesant este că în funcție de rezultatele obținute de echipă poți da comandă pentru

anumite mărfuri mai speciale. Te-ai calificat în finala Cupei Angliei, poți comanda afișe dedicate acestui eveniment. Ai ieșit campion, poți comanda casete video cu cele mai tari momente ale evoluției echipei. O altă sursă de venituri sunt spațiile închiriate diferitelor firme de hot-dog-uri sau sucuri, semințe și altele de alimente foarte apreciate la un meci de fotbal. Nu lipsesc nici sponsorizările, care aduc bani buni, nu ca la noi, dar care au clauze de terminare destul de usturătoare. Însă pentru a avea rezultate bune și implicit pentru a atrage tot mai mulți spectatori la meciuri, trebuie să te ocupi și de modernizarea stadionului și a zonei înconjurătoare. Această modernizare merge pe trei căi: stadion, clădiri auxiliare și întreținere. Întreținerea înseamnă sisteme de irigații, sisteme de drenaj, toate pentru menținerea gazonului în condiții optime și pentru evitarea amănării unor meciuri sau accidentarea jucătorilor. Clădirile auxiliare cuprind: magazin, restaurant, hotel, sală de forțe, sală de sport, piscină, etc. și e bine ca acestea să nu fie construite prea aproape de stadion. Modernizarea și dezvoltarea stadionului costă în mărirea capacității și acoperirea lui.

Pentru a-l face mai interesant poți alege numărul de locuri care vor fi construite în plus, culoarea scaunelor, culoarea zidului și arhitectura acoperșului. Pe lângă toate acestea, EASports ne oferă un sistem foarte eficient de mail (EAMail) prin care primim toate informațiile necesare, de la epuizarea stocului, până la accidentarea sau suspendarea unui jucător. Iar pentru a ne evalua performanța în acest post atât de provocator, avem Ranking. Aici putem afla cât de bine ești cotate atât în Campionatul intern cât și în Europa, tu, echipa și cei mai buni jucători ai ei. Tot aici ai o





multime de grafice și vitrina personală de trofee. V-am spus la început că puteți antrena și echipe mari ale Europei, dar totuși jocul îl începi în campionatul englez. În funcție de ranking-ul obținut în Europa poți obține posturi la oarecare din echipele din următoarele campionate: Calcio, Bundesliga sau Primera Division (adică Italia, Spania și Germania).

... și jocul

Iată, ajung aproape de sfârșit și nu v-am spus încă nimic despre meciuri. Din păcate pentru EA Sports acesta este domeniul care trage jocul mult în jos. După superba panoramă (cu 3Dfx) a stadionului și prezentarea echipelor începe meciul. La lucruri bune mai amintesc faptul că și din teren stadionul se va vedea exact așa cum este construit, și îți poți da seama de numărul de spectatori doar privind în tribune. Dacă stadionul nu este umplut la capacitate maximă atunci vei vedea locuri goale în tribune. Dar atât, în rest nu am decât critici. Jocul este atât de anost și lipsit de spectaculozitate încât l-am jucat în general cu instant result. Pe lângă asta, o multime de bug-uri strică atmosfera atât de bună creată de o grafică superbă, sunete de excepție și un comentariu admirabil. Portarul iese cu mingea în mână în afara careului, fără să fie sancționat; când bate aut jucătorul ține mingea undeva la 10 cm deasupra capului. Formula mea de joc preferată este 4-3-3, însă nu o puteam folosi deoarece al treilea atacant nu se mișca de pe punctul de la centrul terenu-



lui. În plus, când jucătorii șutează înspre poartă nu știi niciodată ce a fost: aut, gol !? Poți afla doar după ce îți spune comentatorul, unghiurile din care este surprinsă acțiunea sunt foarte prost alese. Poți juca și în 2D dar nu merită, fiindcă jocul deja seamănă cu acel fotbal cu jetoane cu care ne distrăm în școala primară.

Multe ar mai fi de spus, dar spațiul din revistă nu-mi permite. Ca o concluzie finală, EA Sports arată că poate foarte multe și în acest domeniu, dar mai are mult de lucru până va reuși să se impună în acest domeniu atât de irascibil.

Claude



LEVEL DATA

Gen: Simulator
management
Producător: EA Sports
Distribuitor: Best
Computers
Tel.: 01/3102832
Hardware: Pentium 200,
16 MB RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 78



FIFA 99

După FIFA 96, FIFA 97, FIFA 98: Road to the World Cup și World Cup 98, iată-i pe cei de la EA Sports lansând un nou joc al seriei. Ca de obicei ne așteptăm la maximum de distracție și minimum de dezamăgiri de la o firmă cu reputația celor de la EA Sports

Puține jocuri au avut un succes asemănător celor lansate de EA Sports, și în special ale celor din seria FIFA. Aproape toate jocurile ieșite pe ușa studiourilor din San Mateo au urcat fără întârziere în topuri. An de an simulatoarele de fotbal ale companiei au fost declarate „Cel mai bun joc de fotbal”. Așa că nu mai miră pe nimeni nerăbdarea cu care a fost așteptat și FIFA 99. Ce face o continuare să fie mai bună decât predecesorul său? În primul rând grafica și în al doilea rând elementele noi. EA Sports a adus întotdeauna câte ceva nou, ceva ce nu se mai întâlnise până atunci într-un joc de fotbal, iar FIFA 99 nu face excepție de la această regulă.

We are the champions

FIFA '99 se va axa pe echipele de club din lume, și în particular pe cele din Europa. Peste 250 de echipe din 12 campionate: Brazilia, Spania, Anglia, Germania, Italia, Franța, Scoția, Olanda, Suedia, Belgia, SUA și Portugalia sunt la dispoziția ta. După cum poate ai observat deja a fost înălțurată liga malaiezieză introducându-se în schimb liga portugheză și cea belgiană. EA Sports nu a uitat nici de locurile de desfășurare ale meciurilor, jucătorii având posibilitatea de a alege dintre 20 de stadioane de pe întregul mapamond, stadioane renderizate în 3D bineînțeles.

În varianta 99 a jocului, EA Sports a încercat (și a reușit n.r.) să mai urce câteva trepte pe scara realismului dând jucătorilor înălțimi diferite, umbre și mai multe tipuri de uniforme. Iar engine-ul jocului scoate la iveală o mulțime de efecte vizuale, ce se adaugă la atmosfera și așa destul de înfierbântată a stadioanelor. La crearea atmosferei participă din plin (normal nu?) publicul. Tot felul de scandări, cântece, încurajări, explozii de bucurie sau indignare contribuie din plin la frumusețea meciului de fotbal. Din păcate aici am de adus o critică micuță: nu înțeleg cum de la un scor de 3-0 pentru oaspeții publicul continuă să fie extrem de activ și să se mai și bucure de golurile înscrise



de adversari. Sincer, de-abia aștept jocul în care printr-un gol în deplasare să închid gura tribunelor, și cine știe, poate în FIFA 2000 vom vedea și așa ceva. Comentariile meciurilor sunt în sfârșit ceva mai apropiate de cele ce se întâmplă pe teren, și un lucru îmbucurător: comentatorul a reușit să

învețe numele jucătorilor. Și ca să încheie subiectul sunet vă mai spun că meniurile sunt însoțite de track-uri foarte active și plăcute.

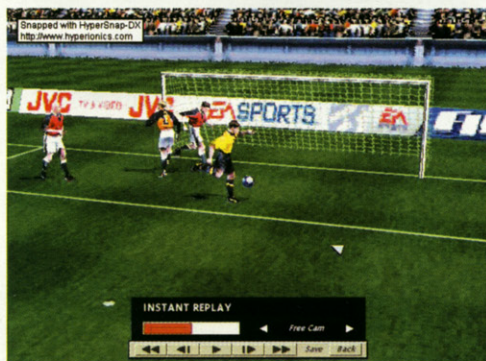
Din moment ce nu există echipe naționale (EA Sports ne asigură vor veni și ele cu un add-on) nu veți putea participa decât în competițiile rezervate echipelor de club. Iar dacă acestea nu-ți plac, poți să-ți creezi propriile cupe și ligi în care să participe între 2 și 24 de echipe alese de tine. Pentru a suplini lipsa unui Mondial, FIFA 99 are European Super League, un fel de campionat european

al echipelor de club, în care vei găsi cele mai tari echipe din Europa: Liverpool, AC Milan, Juventus, Manchester United, Galatasaray, Real Madrid, Ajax Amsterdam etc.

Road to the... goal!

Nivelul de realism la care ajuns FIFA 99, datorat în mare parte noilor animații ale jucătorilor va fi greu egalat de către concurență. În toate jocurile de fotbal anterioare, jucătorii aveau aceeași înălțime, chiar dacă în realitate unul avea 1.60, iar altul 1.80 m. Acum jucătorii au înălțimi diferite, fapt ce le va afecta și performanțele în jocul aerian. Și fiindcă tot am ajuns la faza în care mingea se află undeva prin stratosferă, trebuie amintit că s-a perfecționat stopul





pe piept, ceea ce va permite jucătorilor cu ceva mai multă experiență să dețină un control mai strict asupra baloanelor înalte. Fotbaliștii răspund mult mai prompt la comenzi făcând jocul dintr-o bucată mult mai eficient. Pasele, șuturile și driblingurile vor fi executate mult mai rapid, și veți vedea cât de folositor va fi acest lucru atunci când veți dori să schimbați nivelul de dificultate. Ați urmărit evoluția ascendentă a portarului de la FIFA International Soccer până la cel din World Cup 98, punct în care a ajuns aproape de perfecțiune. De aceea, EA Sports s-a hotărât să-l păstreze așa cum este, adăugând doar opțiuni de semi-automatic keeper, prin care să ai un pic de control și asupra celui de-al unsprezecelea jucător al echipei tale. În schimb s-au adus îmbunătățiri masive AI-ului jucătorilor. Aceștia vor juca mult mai inteligent, vor susține atacul de pe flancuri, iar tackling-urile vor fi mult mai aproape de ceea ce se dorește. Un lucru ce mi s-a părut interesant este că pe finalul meciului dacă ești în avantaj, jucătorii tăi vor trage de rezultat pe cât pot și nu se vor mai arunca spre poarta adversă ca niște roboți. Iar ceea ce fac jucătorii tăi fii sigur că o pot face și o vor face și adversarii tăi.

Fotbalul înseamnă și spectacol, și de aceea se vor vedea în continuare faimoasele foarfeci, voleuri spectaculoase, plonjoane,



fente care să te descotorosească de adversar și să-ți elibereze drumul spre poartă. Și tot în acest capitol se înscriu și acele „off-play animations”, într-o traducere aproximativă acestea însemnând manifestări de bucurie la înscrierea unui gol, nervii rezultați în urma unui fault sau dezamăgirea unei ratări cât roata carului.

FIFA 99 are trei nivele de dificultate: Amateur, Professional și World Class. Amateur este pentru cei care nu au mai jucat deloc fotbal pe un calculator. În schimb World Class nu prea știu pentru cine a fost creat. Un meci întreg pe teren nu au atins mingea decât 11 jucători, cei 10 jucători adversi și portarul meu. Iar prin min. 20 era deja 4-0 pentru computer. Cel mai indicat nivel mi se pare



Professional. În primul rând pentru că se vede diferența de valoare între echipe. Cu Steaua dacă scoți un 0-0 cu Juventus te poți considera fericit, în schimb cu Ajax vei surclasa o echipă de genul Maccabi Tel-Aviv. În teren jocul este și el mai aproape de realitate. Pentru a reuși să înscrii trebuie ori să-ți surprinzi adversarul pe contraatac ori să construiești cu răbdare orice fază de atac.

De ce o să ne placă?

EA Sports și-a construit o reputație solidă cu jocurile de fotbal lansate până acum. FIFA 99 va fi jocul-zeu al comunității fotbaliștilor virtuali. De obicei gamerii apreciază o grafică bună, un meci distractiv și realist și o mulțime de detalii. FIFA 99 excelează în toate cele trei categorii, așa încât îi pronosticăm o viață îndelungată printre noi.

Claude

LEVEL DATA

Gen: Sport
 Producător: EA Sports
 Distribuitor: Best Computers
 Tel: 01/3102832
 Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95

NOTA **98**

RIVER WORLD

Un real time strategy de la Cryo Interactive. Cristofor Columb, Attila, Rockefeller, Albert Einstein, generalul Eisenhower, numai vedete de prima mână din istorie...

Inspirat dintr-o serie de nuvele științifico-fantastice scrise de Philip José Farmer, *River World* te provoacă la o luptă cu timpul. Condu-ți oamenii, construiește, luptă și descoperă uneltele care te vor propulsa de la băta epocii de lemn până la laserul unei lumi super-tehnologizate.

Cartea

„Era anul de grație 1952 când am terminat de scris prima variantă a seriei *River World*: un roman de 150.000 de cuvinte intitulat inițial *Owe for the Flash*. L-am scris într-un timp record, o lună, pentru a-l putea prezenta la o competiție internațională ce dorea să premieze cea mai bună lucrare fantasy SF, dar nu a fost niciodată publicat. Romanul a fost scris ca parte a unei serii la capătul căreia misterul Planetei Răului era rezolvat. Dar l-am aruncat într-un sertar unde a stat uitat câțiva ani. A văzut din nou lumina zilei în anul 1964. După ce l-am șters de praf și i-am dat un titlu nou l-am trimis la mai mulți editori, dintre care unul mi-a trimis ca motiv al refuzului: doar un simplu roman de aventuri.

Fred Pohl era pe vremea aceea editor șef la *Galaxy*. L-am trimis și lui manuscrisul, iar el mi l-a returnat împreună cu niște idei extrem de interesante. A considerat că tema romanului era prea bogată pentru a



putea fi exploatată cum trebuie într-o singură lucrare, oricât de voluminoasă ar fi fost aceasta. Mi-a sugerat să-i scriu o serie de nuvele un pic mai lungi, pe care aş fi putut să le pun într-o singură carte mai târziu dacă aş fi dorit-o. Am avut suficient timp de gândire la dispoziție ca să reflectez asupra înfrâgii din *River World* și să-mi dau seama că a avut dreptate. O planetă pe care, de-a lungul unui râu ce curge pe 20.000 sau poate 40.000 de kilometri, aproape toate ființele umane care au trăit de la 1.000.000 î.C până la finele secolului 21 au înviat și au format o lume mult prea vastă pentru a putea fi cuprinsă într-un singur roman. Mai mult chiar, în această lume trăiesc anumite personaje cărora doream să le realizez un portret mai detaliat, și un singur roman era clar că nu-mi ajungea”. Iată pe scurt povestea seriei *River World* așa cum a fost ea spusă de însuși Philip José Farmer. După *Dune*, un nou roman SF ia calea computerelor demonstrând încă o dată că și un joc pe calculator poate însemna cultură.

...și jocul

River World este o lucrare imensă, nu numai în ceea ce privește calitatea dar și cantitatea. Acesta a și fost unul din motivele pentru care **Cryo Interactive** s-au decis să pună povestea pe CD-ROM. *River World* este primul joc de strategie complet în 3D. De aceea jucătorul beneficiază de o libertate de mișcare extraordinară, necesară de altfel pentru cucerirea unei lumi atât de bogate. *River World* este rezultatul unei munci îndelungate și asidue. Au fost necesari patru ani pentru a putea fi definitivată. O echipă compusă din graficieni, programatori, scriitori, muzicieni și testerii au întâmpinat o mulțime de dificultăți, date fiind dimensiunile și ambiția acestui proiect.

Jocul începe când... ai murit. Și ai înviat pe o planetă ciudată traversată de un râu imens. Vecinii tăi nu sunt alții decât Attila, Napoleon sau Chaka, liderul zulușilor care au



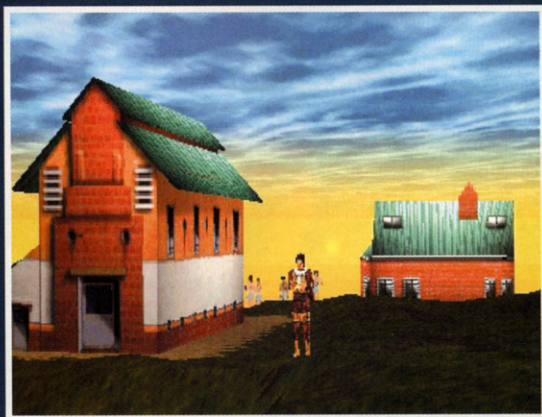


înviat la rândul lor. Tu ești Sir Richard Francis Burton faimosul explorator englez al erei victoriene. Tu ești cel care a descoperit izvorul Nilului, ai fost primul european care a vizitat Mecca, ai tradus 1001 de Noapți și ai murit pe 19 decembrie 1890. Și atunci ce cauți tu pe malurile acestui râu fără sfârșit? Ești înconjurat de toți oamenii care au trăit vreodată pe Pământ și cu toate acestea tu ești nici în Rai nici în Iad. Poate că vei afla răspunsul la aceste întrebări, poate că nu. Sigur este însă faptul că trebuie să-ți dezvolti teritoriul și să-l protejezi de lăcomia agresivilor tăi vecini, după care poți pleca să cucerești. River World pune la dispoziția jucătorului o mulțime de unelte, vehicule și arme care vor evolua odată cu anii și tehnologia. Jocul are patru nivele, fiecare conținând 20 de teritorii și unsprezece ere tehnologice ce trebuie parcurse, de la epoca lemnului până la cucerirea Universului.

Pentru Cryo Interactive, River World este un gen nou de joc: un joc de strategie și management al resurselor într-un mediu complet 3D. Poți acționa din clasicul view 3D, dar poți trece și într-un view first person. Pe parcursul jocului te vei întâlni cu diferite persoane, vei conversa, vei ajuta sau te vei lupta cu peste 100 de eroi, dintre care mulți îi cunoaștem de prin manualele de istorie. Depinde numai de tine să recrutezi cei mai buni generali, inventatori sau exploratori care să te ajute să avansezi. Ai acces, treptat bineînțeles, la peste 250 de

arme, unelte, clădiri și vehicule pe care să le folosești.

Hai acum să vă povestesc pe scurt cum cum se joacă. Tu ești Richard Burton și trebuie să-ți consolidezi poziția în această lume nouă și ciudată. Și cum o vei face? Dacă te uiți bine prin jur vei vedea că nu ești singur, o mulțime de oameni îmbrăcați în alb mișună prin zonă. Acești oameni îți vor urma ordinele cu fidelitate dacă le vei construi case în care să locuiască. Din momentul în care îți devin „chiriași” își vor schimba și culoarea îmbrăcăminții, și acum îi poți trimite să adune resurse, să-ți antrenezi (muncitori, ingineri, soldați, savanți, etc.) și să lucreze în clădirile construite de tine. Clădirile nu sunt foarte multe, indiferent de epocă, în mare sunt cam acestea: case, depozite, laboratoare, docuri, barăci, turnuri de supraveghere, ateliere de arme; ceea ce diferă fiind doar numele și design-ul. Fiecare eră tehnologică are patru mari invenții, care odată descoperite îți pot permite să avansezi, dar asta numai dacă întâlnești personajul care să-ți poată da cunoștințele necesare. Teritoriile au un fel de primărie prin care,



odată cucerită, vei avea control total asupra a tot ce există în acel ținut, inclusiv locuitorii. Este destul de ciudat să vezi cum pe drumul spre primărie toți te atacă înverșunați, dar imediat ce ai cucerit-o, soldații, muncitorii, toți își schimbă hainele și vor începe să atace liderul advers. River World poate fi jucat și multiplayer atât local cât și prin Internet, fiind suportați 4 jucători. Dacă nu am amintit până acum nimic despre grafică și sunet este pentru că numele producătorului, Cryo Interactive, spune totul, iar eu îl voi rezuma într-un singur cuvânt: IMPRESIONANT!

Iar dacă nu mă credeți nu aveți decât să-l încercați și voi. Vă asigur că veți avea aceeași reacție pe care am avut-o și eu, adică am rămas mască.

Claude

LEVEL DATA

Gen: Strategie real-time
Producător: Cryo Interactive
Distribuitor: Cryo Interactive
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Optional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **94**



Carmageddon 2

CARPOCALYPSE NOW

Salut meseriașilor! Iată că un joc tare se înnoiește cu o nouă continuare, mult mai sadică, așa cum vă place vouă!!! Haideți să ne amintim cum este să devastezi și să ucizi cu sânge rece tot ce îți iese în cale!

După ce cei de la SCI au lansat prima versiune a acestui joc aceasta a înregistrat un succes fenomenal. Gamerii din toată lumea au fost plăcut surprinși de originalitatea și libertatea pe care o oferă acest joc. Pentru cei care nu au jucat acest joc, pentru cei care nu au gustat din nebunia acestui thriller, vă spun sincer că nu știți ce pierdeți. De ce este atât de original și sadic acest joc? Păi, este simplu! Poți conduce o mașină tare și poți merge pe unde vor muschii tăi. Bineînțeles dacă va ieși un om, adică un zombie în cale, yeți face tot posibilul să-l kilăriți în cel mai original și sadic mod. Plăcerea este mult mai mare dacă întâlnești mai mulți zombie la un loc și să le faceți cunoștință cu, anvelopele voastre. Cred că este foarte greu să nu îți placă un joc cum este *Carmageddon 2*, care îmbină o acțiune de toată lauda cu o grafică pe măsură. Dacă

aveți grijă căci oricând puteți fi atacați de ceilalți concurenți, pentru că în cursă domnește legea junglei și doar cei puternici supraviețuiesc. Deci, regula de aur este: cea mai bună apărare este atacul. Bineînțeles că au fost păstrate power-ups-urile, cum ar fi „Pedestrian Electro-bastard Ray”, însă au fost introduse și câteva noi, cum ar fi „Oil Slicks from Your Arse”.

Viteză și sânge, o combinație reușită?!

Carmageddon s-a diferențiat încă de la apariția primei versiuni de celelalte jocuri prin acțiunea în sine dar mai ales prin engine. Niciodată nu a fost realizat un joc tip arcade cu o asemenea acțiune sadică. *Carmageddon 2* păstrează mai multe lucruri de la versiunea precedentă. Mașinile zboară la fel prin aer

ne uităm puțin la titlu – *Carmageddon 2 Carpopocalypse Now* – ne putem da seama în mare cam ce ne pregătește această nouă realizare a celor de la SCI. Acțiunea jocului este destul de simplă. Tot ce trebuie să faci este să conduci o mașină și să câștigi cursa. Dar, pentru a câștiga nu trebuie doar să treci linia de sosire ca la celelalte curse obișnuite cu mașini. Aici sunt impuse niște condiții care nu fac decât să sporească plăcerea de a juca. Regula de bază a jocului este simplă: there are no rules!!! Jocul are setate 40 de tipuri de mașini din care poți conduce doar 20. Asta înseamnă că celelalte tipuri vor fi conduse de ceilalți concurenți. Și dacă chiar vrei să fii sigur că ieșiți câștigători îi poți elimina pe contracandidații voștri. Sunt vreo 10 curse diferite fiecare dintre ele cu trei trasee diferite. Acestea au fost botezate cu niște nume care mai de care mai trăznite: Junkyard, Airport (în acest loc avioanele vor ateriza și decola în timpul cursei), Indy Race, Trak, Quarry, Aircraft Disaster, Olympic Ski Village, Dare Devil, Desert, Stunt Track and Fair, Nucked City Ruins și bineînțeles Twin Shrieks. Al-ul a fost înbunătățit așa că

în urma unei coliziuni și se rostogolesc incredibil de mișto. Bușiturile sunt destul de realiste, iar damage-ul afectează manevrabilitatea mașinii. Primei versiuni i s-au adus mai multe critici în ceea ce privește grafica, așa că realizatorii jocului au adus mai multe modificări ale engine-ului în 3D. Dacă în prima versiune zombii erau o gașcă de spirite urâte, acum aceștia sunt oameni. Mișcările și tot ceea ce fac ei, este controlat de calculator. Cel mai mișto este atunci când zboară prin aer plini de sânge când sunt loviți de mașină sau când sunt târați până se rup în bucăți. De data aceasta pietonii sunt realizați poligonal (aprox. 70) și arată ca niște oameni. Acum aceștia se pot mișca, se pot da înapoi speriați și o pot lua la fugă țipând și cu mâinile pe sus. Dar cel mai bestial este atunci când se pun în genunchi încercând să impleore milă. Vor milă? Dați-le mai bine una bucată portieră în



deoarece se consideră a fi un joc cu un conținut revoltător de violent ce nu este în conformitate cu normele morale. Hai să fim serioși! Da, este adevărat că este un joc ce poate fi considerat cu ușurință sadic și violent, dar până la urmă este doar un simplu joc. Știți ce mă gândeam? Toată lumea face grevă și mitinguri când nu le convine ceva. Ce ar fi să ne vorbim și noi gameri din toată lumea și să facem un miting să le arătăm celor care ne cenzurează jocurile ce înseamnă sadic și violent. De ce sunt atât de revoltat? Pentru că acesta este doar un simplu joc menit să ne amuze și să ne delecteze, nu să dea frâu liber părții întunecate din noi. Mai vorbim despre acest lucru. Versiunea din care aveți deosebită plăcere să admirați aceste superbe poze din revistă este cea necezurată, plină de masacre și sânge. Sper să aveți ocazia și plăcerea să jucați o versiune full și necenzurată pentru a gusta din adevărata plăcere a acestui joc. Cred că vă puneți întrebare cum se joacă în rețea acest joc. Vă spun eu că este bestial. Chiar dacă suportul multiplayer este același, asta nu înseamnă că nu este reușit. În această versiune, jocul în sine nu se rezumă doar la a conduce mașina. De data asta este vorba despre niște mișcări



față, după care dați înainte și înapoi să fiți siguri că le-ați luat piuitul. Cel mai este mișto este faptul că acum poți să le rezezi o mână sau un picior, după care aceștia se târă neputincioși încercând să mai salveze ce a mai rămas din ei. Sadic, nu?!? Însă, dragii mei sadici, acum puteți distruge aproape tot ce vă iese în cale: geamuri de sticlă, copăcei, semne de circulație și multe altele. A! Nu uitați de mașini! Acestea pot fi făcute bucățele într-un mod foarte realist. Bineînțeles și a voastră. În timpul jocului vă veți trezi că vă lipsește o roată sau că nu mai aveți o portieră și bara de protecție. Bucăți și bucățele se vor desprinde din mașină în timpul crush-urilor cu ceilalți concurenți sau cu un stâlp ori un zid. Pe lângă oameni au mai fost introduse și niște animale pentru a spori plăcerea și pentru a hrăni apetitul vostru pentru kilăreală. Astfel, poți întâlni sub roțile mașinii tale niște doggy, oi, cerbi și alte patrupede.

Cenzură în domeniul jocurilor

Iată că s-a ajuns ca și un nevinovat joc să fie cenzurat,



bine gândite și calculate, care să-i deruteze atât pe zombie cât și pe ceilalți concurenți. Dar nu uitați!!! Totul trebuie făcut cu cea mai mare ură pentru a asigura maximă plăcere. Acum puteți schimba înfățișarea personajelor, adică puteți edita modul în care arată oamenii. Vedeți, poate puteți realiza ceva care să semene cu cineva cunoscut și care v-a supărat. Măcar așa puteți să-i pedepsiți în cel mai crunt mod, pentru tot ce v-au făcut. Deci, dragii mei, nu mai stați pe gânduri și haideți să începem să killărim în stânga și dreapta să ne mai relaxăm și noi puțin că destul muncim toată săptămâna.

Wild Snake

LEVEL DATA

Gen: Simulator auto
Producător: Stainless
Software
Distribuitor: SCI
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 95

Half-Life

Acest titlu a fost anunțat acum aproape un an de zile când monopolul mai era încă deținut de către Quake. Fiind amânat pentru destul de mult timp, Half-Life s-ar putea să schimbe pentru totdeauna concepția despre shoot'em'up-urile 1st person.

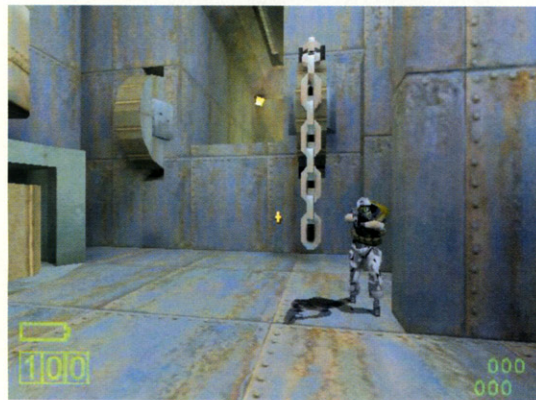
Quake a răvășit lumea jocurilor pe calculator prin efectele sale grafice, prin animații și prin AI-ul avansat. A doua versiune a acestui joc, Quake II, aducea odată cu lansarea sa o serie de modificări majore în ceea ce privește engine-ul grafic, AI-ul și întregul univers Quake. Unreal, folosind de asemenea un engine grafic avansat, a fost un concurent spectaculos și demn de luat în seamă al mitului Quake. Totuși, iată că într-o lume suprasaturată de Quake cei de la Sierra lansează un titlu care a fost catalogat de foarte mulți ca fiind cel mai reușit joc al anului. Și trebuie să vă spun că și eu sunt printre cei care consideră că Half-Life este cel mai bun 1st person care a apărut până acum. Quake și Quake II au fost lansate pe piață și trebuie să recunosc că nu am avut decât curiozitatea să văd cum arată acestea și nimic mai mult. Nu l-am jucat aproape deloc. Cu Half-Life lucrurile stau altfel. Half-Life: Day One, primul demo lansat de Valve, producătorul acestui joc, m-a zăpăcit total și mi-a schimbat pentru totdeauna impresia despre un 1st person. Pot spune cu siguranță că așa ar trebui să arate un shoot'em'up 1st person. Quake, Doom, Unreal și alte și alte titluri au scris istoria și sunt sigur că nu vor fi date uitării prea curând. Printre aceste titluri Half-Life se află însă la loc de cinste.

The Beginning

Totul începe printr-o introducere în cadrul căreia sunt prezentați atât eroul jocului, Gordon Freeman, un om de știință de 27 de ani, cât și complexul unde este acesta angajat, Black Mesa Research (aflat undeva în New Mexico), prin care te plimbi încet, având șansa de a te familiariza cu locul unde urmează să-ți petreci câteva sute de ore. În timp ce un tren te plimbă prin



interiorul imensului complex, o voce caldă și blondă îți explică cine ești, ce faci în cadrul acestui centru și care este misiunea ta în acea zi. Ajuns la destinație, un paznic te identifică și după ce îți dă frumos bună dimineata te lasă să ieși din tren și apoi, ținându-te după el îți va deschide și porțile ce duc în interiorul deosebit de frumos al centrului. Chiar după ce treci de cea de-a doua poartă, vei vedea în față o masă cu un ofițer și un savant ce seamănă cu Albert Einstein. Ducându-te ținută la ofițerul de serviciu, acesta te va saluta și-ți va spune că trebuia să fi ajuns la laboratorul de experimentare acum mai bine de o jumătate de oră. Ce nu place poate la Half-Life este că, deși oamenii de știință sunt numeroși și fiecare își face treaba lui, aceștia sunt toți la fel de-ți vine să crezi că te afli într-un centru de clonare. Adică peste tot nu vei întâlni decât savanți ce seamănă cu Einstein, savanții negri și polițaii ce stau și păzesc ușile. Uimitor este diversitatea replicilor care apar. De exemplu, încercând să aflu o serie de informații suplimentare, m-am tot dus și pe care cum îl întâlneam încercam să-i vorbesc și drept răspuns primeam tot felul de chestii, ba că n-are timp acu' de mine, ba că trebuia să fiu în altă parte la ora aia, ba mai știu eu ce. Bună chestie mi-am zis. Așa, învărtindu-mă în cerc pentru o perioadă, am ajuns într-un loc unde am îmbrăcat un costum numit H.E.V., care a fost proiectat pentru lucrul în condiții periculoase, dotat cu sisteme de protecție și de menținere și monitorizare a vieții. Acesta poate fi folosit, fără modificări însă, și-n cadrul luptelor armate. După ce am îmbrăcat costumul m-am dus glonț la dulapul meu din vestiar și-am luat de acolo o baterie. Am uitat să vă spun că acest costum minunat funcționează pe baterii. Îmbrăcat astfel în costum mă tot întrebam când începe domne' acțiunea și pușcături. Am ajuns în cele din urmă și la destinație. Da' să nu vă spun ce peripeții am avut până acolo. Când ajungeam în fața unei uși păzite de vreun polițai trebuia să aștept până venea așa și binevoia să-și



supună ochii unui aparat de analizat retina ochiului. Altfel ușile refuzau să se deschidă. Dar asta nu-i tot, uneori ușile sunt deschise de către o serie de savanți care săracii mai întâi îți fac o gargară de care te saturești de repede. Ei, în sfârșit am ajuns unde trebuia: în marele laborator de experimentare.

Alienii cui i-a inventat

Ajuns în laborator trebuie mai întâi să te duci să activezi un oarecare calculator. În centrul imensului laborator se află o chestie care începe de se-nârta și emană un câmp electric de mare putere (cel puțin așa cred). Apoi trebuie să împingi în mijlocul acestei mașinării diavolești un fel de cristal. Da' n-apuci bine să împingi căruciorul respectiv că deja începe toată hardughia să explodeze și să se cutremure din temelii. În timp ce explozia e în toi, tu n-ai ce face și ești purtat în mai multe salturi într-o dimensiune paralelă. În care se află și stau la pândă parcă o ceată de alieni. Apoi se lasă liniște! Se aprind luminile și here it is! Ieși afară din laborator și constatăi că cei doi savanți care te asistau (Einstein și un Negru) sunt acum doar o grămadă de carne. Asta e, îți zici, și pleci mai departe. Laserele scăpate de sub control se plimbă de colo-colo și lasă urme adânci în pereți, iar dacă nu ești atent mori la cea mai mică atingere a acestora. Ei, acum mă simt mai bine! Am pus mâna pe-o rangă. Acu' să vezi! Da ce-i asta?

Un polițai încearcă să-i salveze viața unui savant făcându-i masaj cardiac! Ei, asta-i culmea. Mă, se mai și trezește! Și acum îmi spune că următoarea mea misiune este să ajung la suprafață și să conving forțele guvernamentale să renunțe la ideea de a distruge tot complexul. Fain, asta da treabă de bărbat!

Bun! După ce mă duc eu un pic mai încolo și iau un lift spre etajul superior, asist cum un paznic tocmai trage ca disperat în doi alieni. „Ah, Doctor Gordon, nice to see u again!”, zice el, „What are this things?”. În gândul meu îi răspund: „Nu știu bă fratele meu că și eu sunt picat din cer ca și tine! Da știu un lucru: tu ai pistol și eu nu!”. Zis și făcut, după ce-i trag câteva răngi în cap și-l omor, îi fur pistolul. A mai apucat bietul să zică: „What are u doing?”. Să-i fie biții ușori!

De-acum totul se va desfășura conform așteptărilor! Adică acțiunea este gen Quake însă mult mai bine suprinsă și pusă sub formă digitală. Atmosfera este mult mai tensionată și captează mult mai bine ceea ce s-ar putea întâmpla în realitate. Monștrii sau alienii, cum vreți să le spuneți, sunt numeroși nu-i vorbă, da' spre deosebire de Quake, pe lângă faptul că trebuie să-i omori,



mai trebuie să-ți pui un pic și capul la contribuție și să eviți capcanele sau să soluționezi o serie de puzzle-uri. Dar nu numai monștrii reprezintă o barieră, ci și sistemele de securitate (reprezentate adesea sub forma unor mitraliere de mare calibru) care

scăpate de sub control fac ravagii. Uneori le poți folosi și în folosul tău pentru că, datorită faptului că sunt sensibile la mișcare, acestea pot trage și împotriva alienilor care au de gând să te atace. Suprizele nu s-au oprit însă aici! Uneori oamenii de știință te ajută, dându-ți un fel de injecție care-ți reface o parte din viața ta atât de prețioasă.

Dar am făcut greșeala să lovesc cu băta vreun savant care mă enerva. Rău am făcut, pentru că nu numai că bietul om a strigat disperat: „Ah, stop this!”, însă polițaiul care se afla în

aproiere s-a pus pe tras în mine și până să ajung la el să-l fac și pe el praf digital, am murit. A doua oară n-am mai repetat greșeala. Acțiunea nu se desfășoară numai în complex ci și la suprafață. Ajuns aici îți vei uni forțele cu soldații trupelor guvernamentale și folosind o mitralieră super-extra puternică vei putea acorda alienilor bucata de somn de veci pe care și-o dorești. Cam asta ar fi despre acțiune. În Half-Life nu există autotracking. Astfel, jinta va trebui să o pui tu singur cu ajutorul mouse-ului. Ce m-a frapat cel mai tare a fost faptul că jocul se mișcă absolut real-time fără buguri sau alte chestii de genul ăsta. Enervant este însă faptul că din vreme-n vreme acțiunea se oprește și jocul încarcă următoarea secvență, ceea ce te cam plictisește la un moment dat. Din punct de vedere grafic: Quake II, Unreal, Klingon Honor Guard sunt cele mai bune exemple în acest sens. Cu alte cuvinte: grafică bestială. Sunet: pe măsura graficii! Acțiune: no comments! Rezultatul: jocului anului!

Mr. President,
Barna A. Alexandru,
Ionuț Rusu

LEVEL DATA

Gen: Strategie real-time
Producător: Valve
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 98



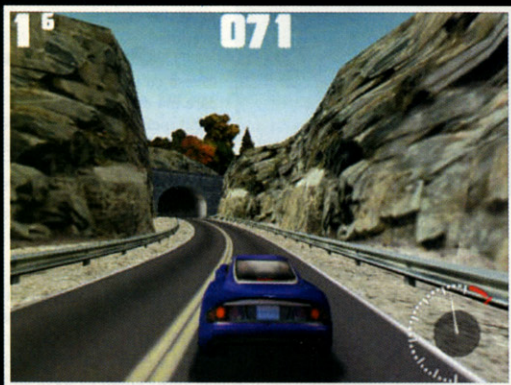
Motto: Don't try this in real life!!!

TEST DRIVE



Mergeam încetșor cu 200km/h. Mașina răspundea perfect la comenzi, parcă îndemnându-mă să bag mai mult piciorul în accelerație. Deodată spatele îmi fuge într-o parte și... bănuieți cam ce s-a întâmplat.

Mașinile tari au constituit întotdeauna o atracție chiar și pentru cei care nu sunt fani ai automobilismului. Însă se știe foarte bine că nu toți au posibilitatea și norocul să conducă o astfel de mașină. Tocmai de aceea cineva, cândva, s-a gândit să scoată un simulator de curse cu mașini care să vă mai potolească setea de viteză. Printre acești „cineva”, se numără și **Accolade**, care în decursul ultimilor ani a lansat mai multe drive-sim-uri, care s-au clasat printre primele locuri în topul jocurilor de acest gen. Din această categorie face parte și seria Test Drive. Această serie Test Drive, de la **Accolade**, este cea mai veche și cea mai jucată din acest gen. Dar odată cu apariția pe piață a altor jocuri, cum ar fi Need for Speed de la Electronic Arts (concurență), cei de la **Accolade** au fost încontinuu nevoiți să realizeze versiuni din ce în ce mai îmbunătățite în așa fel încât să fie cu un pas înaintea concurenței. Ultima realizare din această serie este **Test Drive 5**, cea mai reușită, cu foarte multe trăsături noi, în care vei avea ocazia



fotografiilor, au mai fost introduse și umbrele în real-time. Mașinile vor alerga pe 17 trasee situate pe întreg mapamondul: Rusia, Hawaii, North Carolina, Japonia, Scoția, Germania, Anglia, San Francisco, Washington D.C. și Elveția. Dar în afară de dublarea numărului de mașini și triplarea numărului de curse au mai fost aduse și alte îmbunătățiri, cum ar fi: split screen și hartă dinamică care te ajută foarte mult în timpul cursei. De asemenea, grafica este superioară realizărilor anterioare, fiind introduse reflexii și umbre ale mașinilor.

Capul sus și... conduceți bine!!!

Noul engine 3D din **Test Drive 5**, are ceea ce meseriașii de la **Accolade** numesc „MultiDynamic Environment Mapping”, care redă aspectul și feeling-ul unei plimbări cu

să „pilotezi” cele mai tari mașini ale momentului. Jocul conține 28 de mașini care mai de care mai supărate. Adică 14 bucăți de mașini sport ale anului 1998 și 14 bucăți de olds-mobile care nu prea își trădează vârsta. Iată câteva nume de bolizi cu care vei alerga pe străzile din toată lumea: Dodge Viper (1998), Chevrolet Corvette (1998), Aston Martin Vantage (1998), TVR Cerbera (1998), Jaguar XKR (1998), Mustang Saleen S351-3 (1998), Chevrolet Camaro SS LT4+ (1997), Nissan Skyline (1998), Shelby Cobra 427SC (1966), Pontiac GTO (1967), Ford Mustang 428CJ (1968), Chevrolet Camaro ZL-1 (1969), Chevrolet Corvette ZL-1 (1969), Chevrolet Chevelle SS LS6 (1970), Plymouth Hemi Cuda (1971) și Dodge Charger (1969). Mișto mașini, nu-i așa? Să le tot dai talpă! Dar să nu vă lăsați luați de valul vitezei, deoarece în curbe poți derapa foarte ușor. Nu uitați că sunteți într-o mașină de peste 200 CP, care este destul de greu de stăpânit. Trăsăturile acestor mașini sunt destul de bine redată, atât cele exterioare (mă refer la design-ul mașinii) cât și performanțele mașinii. Acum, pe lângă faptul că mașinile au fost realizate prin prelucrarea digitală a



mașina pe sub copaci, pe poduri sau în alte locuri care mai de care mai provocatoare. Spre deosebire de versiunea precedentă, Test Drive 4, acum s-a lucrat mai mult la peisaje, zonele în care se petrece acțiunea fiind destul de bine prelucrate. Este și normal, deoarece cei de la Pitbull au realizat imaginile din joc, după poze și înregistrări video, transpuse digital în joc. Principala calitate a jocului o constituie prezența mașinilor de o înaltă calitate tehnică și cu performanțe extraordinare. Prin realizarea acestui joc, s-a sperat detronarea lui Need for Speed 3. Tochmai de aceea au fost introduse în joc, pe lângă mașinile tari ale ultimului deceniu, și câteva exemplare mai vechi, care însă își fac treaba la fel de bine ca celelalte. Așa cum spunea un mare campion „într-o cursă de mașini, mașina contează în proporție de 50%, restul depinde de șofer”. Deci, trebuie să ai și mână! Așadar, spre deosebire de Test Drive 4, Test Drive 5 reprezintă o luptă, o întrecere între nou și vechi sau mai bine spus între trecut și prezent.

O caracteristică care diferențiază acest joc de alte simulatoare de curse cu mașini, o reprezintă mediul în care se desfășoară cursele. Astfel, vei avea ocazia să alergi prin munți, pe lângă plaje însorite sau în orașe aglomerate. Prin cele trei nivele de dificultate, acest joc se numără printre cele mai complete jocuri ale genului, capabil să satisfacă dorințele oricărui gamer, fie că este sau nu este fan al curselor cu mașini. Vei avea posibilitatea să conduci și noaptea, iar intemperțiile sunt realizate într-un mod foarte real. De asemenea, dacă te superi sau dacă scapi mașina de sub control, poți să rupi câte ceva de pe marginea drumului. Și aici s-ar putea să ai probleme cu poliția dacă nu mergi regulamentar. Însă spre deosebire de Need for Speed 3, unde te oprește și-ți spune ceva de dulce, aici doar te încetinește până la oprire după care te lasă să-ți vezi de drum.

Oricum, putem spune că de data aceasta cei de la Pitbull s-au chinuit ceva mai mult și au realizat ceva cu totul deosebit. Adică, au creat un joc în care s-a încercat redarea cât mai reală și mai apropiată a mașinilor și în general a unei curse cu mașini, dar mai ales s-a încercat crearea unui feeling care să se potrivească cu atmosfera unei curse, ceea ce cred că le-a reușit destul de bine. Cred și eu, după câtă muncă au făcut băieții. Cum au reușit acest lucru? Foarte simplu. Înainte de toate mașinile au fost testate de cei de la Pitbull după care rezultatele obținute au fost analizate și introduse în engine-ul jocului. Ce am uitat să vă spun este faptul că suportul multiplayer suportă până la șase jucători legați în rețea.



Calc-o, frate, da' cu măsură că de nu... ??

Fiecărei mașini din joc i-au fost atribuite sunete particulare. Cum adică? S-a căutat redarea într-un mod cât mai natural a motorului acestora, ceea ce nu poate fi decât un lucru pozitiv. Ce poate fi mai frumos decât să auzi cum urlă motorul la 7000 de turații pe minut și scârțâituri de cauciuc pe asfalt care parcă nu se mai termină. Pe lângă toate acestea a mai fost introdusă și o muzică de fundal diferită de la o cursă la alta.

Ceea ce lasă puțin de dorit este modul în care sunt realizate mașinile din trafic.

S-ar fi putut lucra mai mult la acest aspect, dar oricum este un lucru minor.

Oricum, în comparație cu alte jocuri de acest gen, Test Drive 5 este unul

dintre cele mai reușite, singurul său contracandidat serios fiind Need for Speed 3. Pe parcursul anilor seria Test Drive a fost vizibil îmbunătățită la fiecare nouă versiune. Din câte am văzut, această nouă versiune nu îi va dezamăgi pe fanii Test Drive, ci probabil le va satisface pretențiile.

Așadar dragii mei, cei de la Accolade au scos o nouă versiune Test Drive care este pe măsura așteptărilor.

Încercați să faceți rost de acest joc pentru că merită. Dacă și vouă v-a plăcut la fel de mult cum mi-a plăcut mie, scrieți-mi pe adresa redacției să-mi împărtășiți părerile. Vă pup.

Wild Snake

LEVEL DATA

Gen: Simulator auto
Producător: Pitbull
Syndicate
Distribuitor: Accolade
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95/98

NOTA **96**



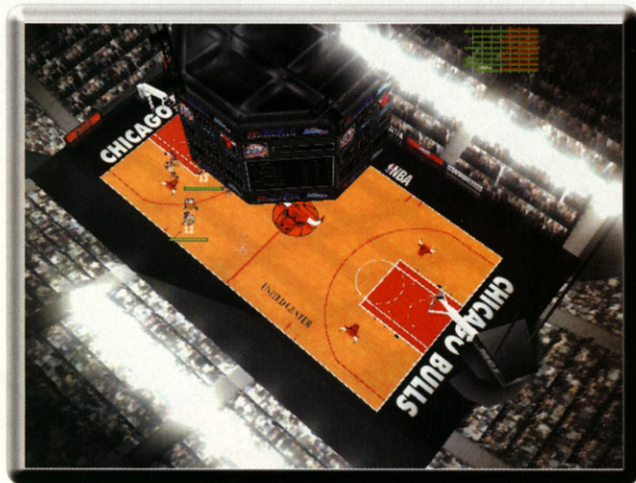
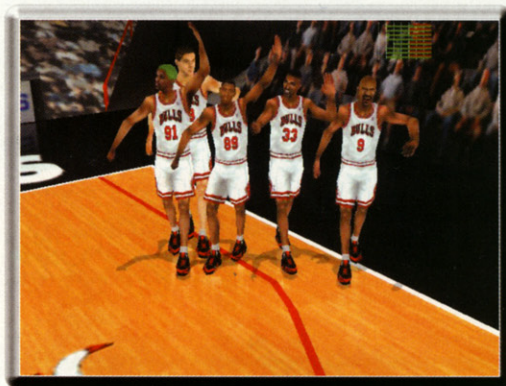
NBA Live 99

Cine spunea că sezonul NBA nu mai începe anul acesta? În nici un caz EA Sports.

Deținătorii de console au avut de unde alege atunci când și-au dorit să joace un baschet de calitate. În schimb, pe arenele PC meciurile de baschet au cam lipsit. Cam toate au fost NBA Live dar în ciuda acestui monopol nu prea am avut motive să ne plângem. Seria de baschet de la EA Sports a adunat munți de scrisori, toate legate de dificultățile întâlnite de AI sau de viteza de rulare, dar s-a trecut și peste aceste neajunsuri. NBA Live a fost întotdeauna frumos, distractiv, iar mai târziu 3D. Un alt motiv pentru care admirăm NBA Live este efortul depus de EA Sports pentru a îmbunătăți jocul de la an la an.

Slam Dunk

Este lucrul după care va trebui să vă uitați în primul și în primul rând la NBA Live 99. În modul arcade aceste slam dunk-uri tind chiar



un pic să ducă spectacolul spre extrem, adică se apropie un pic de dunk-urile pe care le vedeam în NBA Jam. Cu toate acestea, atracția principală vor fi noile expresii faciale ale jucătorilor. NBA Live 98 a fost primul pas înainte în acest domeniu. Ne adusesse niște jucători pe a căror fețe texturate erau suprapuse pozele reale ale acestora. Unica problemă era faptul că fața lor rămânea inexpressivă. Shawn Kemp avea aceeași față și atunci când executa un dunk, și atunci când comitea pași. În consecință, EA Sports s-a pus pe treabă și a adăugat nu mai puțin de 30 de expresii faciale unice fiecărui jucător. Un „sombro” va aduce pe fața jucătorului o strâmbătură de dezamăgire, pe când un slam pe piruetă va imprima un zâmbet de satisfacție. Numai să nu te aștepti să-l vezi pe Patrick Ewing zâmbind, în regulă?

Au fost introduse sunete noi, incluzând reacții ale publicului, reacții ale jucătorilor sau indicații ale antrenorului în momentele critice (Watch the clock!). Un lucru însă care mi-a produs o cruntă dezamăgire au fost acele half-time show-uri. Dacă în NBA Live 98 vedeam majoretele echipei gazdă, în schimb în NBA Live 99 vei vedea majoretele conferinței în care joacă echipa gazdă, așa că după vreo 10 meciuri deja nu mai merită să te uiți la half-time show. Spre încântarea fanilor având licență asupra NBA-ului, EA Sports a putut introduce uniforme și arenele fiecărei echipe în parte. Dezamăgirea vine însă de la Chicago Bulls unde în continuare Michael Jordan va fi înlocuit cu... Player.

I love this game!

După binecunoscuta reaplică „EA Sports! It's in the game!” urmează un filmuleț cool cu faze din sezonul 97-98 și apoi intră menu-ul de început. Un mic sfat dacă-mi permiteți, treceți un pic și prin training fiindcă sunt o mulțime de mișcări noi care trebuie deprinse înainte de a te aventura în vreun sezon sau playoff. Pe lângă asta, la mulțimea de taste pe care le folosești trebuie să ai vreo trei mâini

și memoria unui elefant pentru a ține minte toate combinațiile, precum și de puțină experiență Mortal Kombat. Nu va lipsi bineînțeles posibilitatea de a-ți crea jucătorul preferat după chipul și înfățișarea dorită. Îi vei putea stabili înălțimea, greutatea, barba, culoarea, părul, personalitatea și nu în cele din urmă calitățile baschetbalistice.

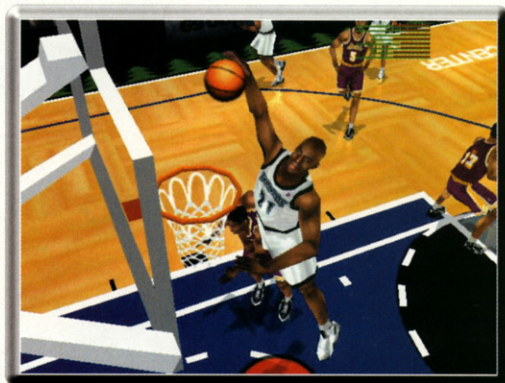
Mulți fani ai seriei s-au plâns în anii precedenți că jocul împotriva computer-ului era mult prea ușor și simplu. EA Sports nu a stat pe gânduri și a pus la punct sistemul „Enhanced Pro-Action”, prin care jucătorii vor reacționa mult mai realist la situațiile din joc; dacă un jucător e încolțit de doi apărători, coechipierul său rămas liber va căuta cea mai bună poziție din care să înscrie. Și managementul echipei a fost îmbunătățit. AI-ul îți va sugera transferuri pe care să le iei în calcul. La draft poți să-ți formezi o echipă cu totul nouă cu care să parcurgi



nouă ce vine odată cu tasta aferentă este pivotarea. Și acestea sunt numai câteva exemple minore, trebuie să joci NBA Live 99 pentru a le vedea și admira pe toate. Fente de pătrundere, fente de șut, driblinguri, pivotări, ce mai, a fost acoperită aproape întreaga gamă de mișcări din baschetul modern. Un lucru interesant pe care mai vreau să-l scot în evidență e tabela de marcaj. Pe tot parcursul meciului va afișa scorul din teren, numărul de time out-uri rămase fiecărei echipe, numărul de faulturi de echipă și cei zece jucători aflați în teren.

Seria NBA Live, venită de la EA Sports, a dominat categoric piața jocurilor de baschet pentru computere, dar până și regele trebuie să dea la un moment dat coroana mai departe. Din fericire pentru EA Sports, ea nu va pleca departe. O va purta NBA Live 99. După cum veți putea vedea din screenshot-uri, arată mult mai bine decât predecesorii săi. Multitudinea de noutăți, grafica bună,

liniștit cam zece sezoane. De-a lungul anilor, calitățile acestor jucători vor crește pentru ca apoi odată cu instaurarea bătrâneții să mai piardă din teren. Ca și în NBA Live 98 poți folosi nenumărate strategii și scheme de joc, iar în plus poți seta chiar și nivelul de agresivitate al apărătorilor față de un anumit jucător al echipei adverse. V-am spus mai devreme că s-au introdus mișcări noi, și nu v-am mințit. Dar s-au înmulțit și numărul de taste. Acum avem tastă separată pentru fake shot, un lucru binevenit. Până acum, dacă primeam mingea și fentam, eram apoi obligat să șutez sau să pasez deoarece nu mai puteam mișca jucătorul. Introducându-se tasta de fake shot s-a rezolvat și această problemă: acum poți fenta, apoi să pătrunzi, iar să fentezi după care să dai o pasă decisivă, de exemplu. O altă mișcare



sunetele noi, și un AI și un engine îmbunătățit vor duce EA Sports din nou în frunte. Așa că nu-ți uita biletele și ai grijă să nu pierzi autobuzul, doar nu vrei să rămâi pe afară când aceste echipe vor ajunge și în orașul tău.

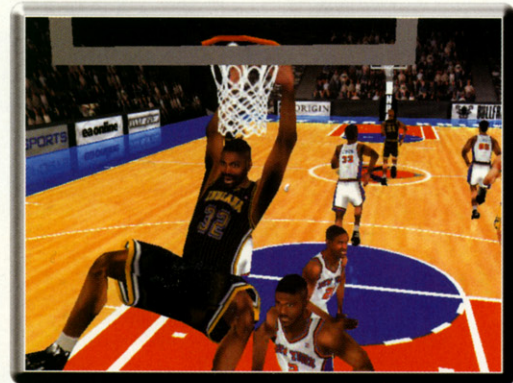
I LOVE THIS GAME!

Claude

LEVEL DATA

Gen: Sport
 Producător: EA Sports
 Distributor: Best Computers
 Tel: 01/3102832
 Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95

NOTA 97





Din nou mașini puternice, din nou viteze uluitoare și zgomote de motoare care urlă la turații fantastice. Nu mai stați pe gânduri și băgați tare și cu forță piciorul în accelerație. A! nu uitați de frână!!!



Anul acesta a fost plin de simulatoare de curse, care mai de care mai interesante și mai bine realizate. *Nascar Racing 2* a fost realizat de o firmă care nu este novice în domeniu, adică de **Sierra Sports**, ceea ce explică și calitatea destul de ridicată a jocului. Deci, fani ai vitezei, o nouă provocare se ridică la orizont, o provocare care merge cu peste 200 km/h. În majoritatea cazurilor nu prea îți dai seama cam ce greșală ai făcut în momentul în care ești cu pedala de accelerație la fund și te lovești de zidul pistei sau de vreun alt concurent. Peste tot sar scântei și se aude scârțâitul cauciucurilor pe asfalt și acel zgomot metalic al frecării tablei de perete. Doar atunci observi cum parapetul



vine cu mare viteză spre tine și nu mai știi cum să găsești frâna mai repede în timp ce tragi brusc de volan. Ei bine, aceasta este greșala cea mai mare pe care o poți face, deoarece la viteza aceea frâna combinată cu o smucitură de volan poate fi fatală. *Nascar Racing 2* este o copie fidelă a renumitelor curse americane atât de iubite în Statele Unite ale Americii. Acest gen de curse cu mașini este mai special și foarte dur, așa cum le place spectatorilor și iubitorilor de senzații tari. Putem spune că acest joc este dedicat într-o oarecare măsură cunoscătorilor. De ce? Pentru că înainte de o cursă veți putea să verificați starea mașinii în amănunțime: temperatura și presiunea din cauciucuri,



unghiul de așezare al spoiler-ului, distribuția greutății pe cele patru roți, pregătirea sistemelor antișoc, verificarea direcției și a cutiei de viteze. Iată câteva din lucrurile cu care ar fi bine să vă familiarizați și pe care să le cunoașteți înainte de a porni o cursă. Spun acest lucru deoarece de aceste amănunte, care vi se pot părea minore, depinde clasarea voastră cât mai bună la sfârșitul cursei. Dacă unora li se pare prea greu, există și o modalitate de întrecere tip arcade care nu ar trebui să vă dea prea multă bătaie de cap. Practic se poate edita orice: de la lista cu concurenții până la scurta biografie care însoțește fiecare driver. Îți poți vopsi mașina cum vor mușchii tăi și să o „împodobești” cu abțibilduri care mai de care mai colorate. Ba chiar poți să alegi și culoarea uniformelor echipajului tău. Așa că, chiar dacă pierzi, te poate consola faptul că ai



cea mai mișto mașină. O dată ce ajungi pe pistă trebuie să ții minte două lucruri. În primul rând că nu ești singur pe pistă și în al doilea rând că mașina pe care o conduci are și frână. Echipajul tău de asistență tehnică te va informa încontinuu în câști despre starea mașinii tale, despre starea pistei și despre câte ture mai ai. Dar și tu poți vorbi cu ei și le poți spune de ce cauciucuri ai nevoie sau dacă trebuie umblat puțin la spoiler. Când joci, totul se petrece foarte rapid și nu prea ai ocazia să admiri fazele spectaculoase. Modelele de mașini sunt de după 1996, iar jocul conține peste 16 trasee din cursele NASCAR.

Îl fac sau nu-l fac? Vroooooomm...la-ți bă' mașină!!!

Grafica în 3D este foarte reușită. Totuși acest lucru nu se va întâmpla decât într-o high-res. De asemenea s-a lucrat foarte mult la sunet. Acum poți să auzi pe lângă zgomotul motorului tău turat la peste 8000 rot/min și zgomotul motoarelor de la mașinile celorlalți concurenți. Ți poți da seama dacă zgomotul vine de la mașina din spate sau de la mașina din față deoarece bineînțeles sunetul nu putea fi decât stereo. Pentru a



câștiga o cursă trebuie să știi ce cauciucuri trebuie folosite, în funcție de vreme și în funcție de carosabil. Pentru a putea vira la viteze foarte mari trebuie să umbli puțin la presiunea din cauciucuri și la direcție pentru a fi sigur că poți să controlezi mașina. Asta nu înseamnă că poți intra în viraje cu accelerația călcată la maxim. Controlul mașinii este foarte sigur și foarte realist. La realizarea engine-ului s-a ținut seama de efectele datorate fizicii din cursele reale de NASCAR. Se poate juca destul de bine cu ajutorul tastelor și al joystick-ului, dar imaginați-vă ce bestial poate fi cu un volan și pedale tip Thrustmaster 2 T2. Nu poate fi decât extraordinar. Unii ar putea spune că acest joc este prea realist și se pierde o parte din farmecul jocului. Eu cred că acest joc se adresează în special celor înnebuniți după mașini și curse de mașini. Aici totul depinde de îndemânarea gamer-ului și de plăcerea de a conduce sportiv și la limita pericolului. Personal ador acest gen de joc în care îndemânarea și priceperea își spun cuvântul. Nici nu vă dați seama ce bine mă simt când reușesc să ies învingător, dar și mai bine mă simt atunci când concurez cu vreun prieten și reușesc să-l înving. Oricum A.I.-ul este destul de performant și îți poate pune probleme. Și dacă chiar vrei să vezi cât de bun ai fost, ai

posibilitatea să vezi cursa la care tocmai ai participat. Există un mod replay cu peste 300 de unghiuri de filmare a cursei care continuă să filmeze și dacă ieși din cursă în urma exploziei motorului. Oricum, dacă nu înțelegeți prea mare lucru din ceea ce vă povestesc eu aici, jocul are un manual de vreo 200 de pagini în care este descris totul până la cel mai mic amănunt. Suportul multiplayer nu putea lipsi. Astfel, pot juca 8 gameri în rețea. Vă dați seama ce mișto poate fi să te întreci cu câțiva prieteni și să-i faci pe toți, să moară de necaz că ești mai bun ca ei.

Fie ca cel mai bun să câștige!!!

Odată ce ai intrat în această lume delirantă a vitezei nu te poți gândi decât la un singur lucru: să câștigi. Nascar Racing 2 îți oferă posibilitatea să trăiești senzațiile tari ale unei curse cu mașini. Putem spune că acest joc este un simulator foarte reușit,



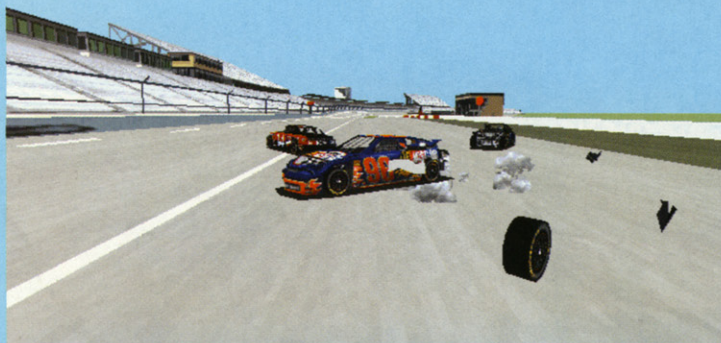


toate elementele fiind concepute și proiectate deosebit de bine. Deci dacă ai chef de o cursă cu mașini tari trebuie neapărat să joci *Nascar Racing 2*. Acest joc este special atât datorită graficii și sunetului, dar mai ales datorită numeroaselor opțiuni de configurare a mașinilor. Plus că realizatorii s-au gândit că ar fi bine să reproducă circuitele existente în realitate. Astfel, au fost refăcute numeroase truck-uri din NASCAR-ul american. Vă dați

seama ce de muncă. Da' a meritat, nu-i așa? Cu alte cuvinte, programatorii s-au chinuit din răsputeri să realizeze un joc cât mai apropiat de realitate. Și în mare parte se pare că au reușit. Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate. Grafica circuitelor este extraordinară și în același timp reală. Dar să știți că nu prea seamănă cu ceea ce ați jucat voi până acum și va trebui să vă adaptați la început stilul de joc. Lumea a fost și va

fi asaltată în continuare de astfel de simula-toare de curse. Eu sper că acestea vor fi din ce în ce mai bune și mai spectaculoase și mă vor ține ore întregi în față calculatorului. *Nascar Racing 2* este un joc destul de reușit care se clasează în clasa medie a jocurilor de acest gen. Oricum, sunt sigur că îi va satisface pe iubitorii de curse cu mașini.

Wild Snake



LEVEL DATA

Gen: Cursă auto
Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: 486 - 66MHz,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **91**

REVIEW SPECIAL LEVEL
LEVEL REVIEW SPECIAL

Review Special



UbiSoft o legendă

Peste 1200 de oameni talentați, lumi supra-realiste și imaginare, personaje originale, scenarii atractive, combinate cu o creștere constantă pe o piață explozivă, toate acestea au făcut din UbiSoft un producător internațional de top. Dragostea pentru joc, pasiunea și interesul celor de la UbiSoft te fac să li te alături în această fantastică lume a amuzamentului interactiv.

Scurt istoric al firmei

În 1986, cei cinci frați Guillemot pun bazele în Franța a ceea ce în scurt timp a devenit unul din cei mai mari producători, editori și distribuitori de jocuri video din lume. Companii importante din întreaga lume, cum ar fi Electronic Arts™, Sierra, Micropose, Novalogic® aleg tânăra companie franceză să le distribuie produsele. UbiSoft joacă de asemenea un rol important în dezvoltarea unor proiecte create de producători independenți, pentru a le crește performanțele tehnice și calitatea jocului. 1989 este momentul declanșării expansiunii mondiale a UbiSoft. Se înființează filiale în principalele piețe ale lumii: Anglia, Statele Unite și Germania. Nici consolele nu au fost uitate, începând cu 1991 posesorii de Nintendo și Sega s-au putut bucura de produsele UbiSoft. În 1993 se înființează sucursala din România, având ca scop producția. Urmează deschiderea a noi filiale în Japonia, Spania și Italia. În 1995 este lansat Rayman, primul mare succes mondial al firmei, exportat în peste 25 de țări și vândut în peste 1 milion de exemplare. Rayman este de asemenea și primul titlu UbiSoft pentru Playstation Sony®. O dată cu dezvoltarea liniei de producție, UbiSoft își canalizează activitatea pe trei sectoare: jocuri; programe de artă, muzică și educaționale; programe pentru copii. Lansarea companiei la Bursa din Paris în 1996 a încununat de succes. Grupul emite acțiuni în valoare de 100 milioane franci. În acest interval, UbiSoft lansează alte două mari succese. Este vorba de POD, primul joc cu care a fost lansat procesorul MMX™ și de F1 Racing Simulation, cel mai reușit simulator de Formula 1 la data apariției. UbiSoft devine din ce în ce mai activă pe piața mondială, prin deschiderea a două noi filiale în Australia și Danemarca și a trei noi sucursale de producție în China, Canada și Maroc. Se semnează importante contracte de licență și distribuție cu mari producători în domeniu, cum ar fi ANCO, Argonaut Software,

Criterion Studios, Crystal Dynamics, Smart Dog, The 3DO Company, Vertex, Vivid Image.

UbiSoft în cifre

- Cifra de afaceri în anul fiscal 1997-1998: 102 milioane dolari, cu peste 83% față de anul precedent.
- Peste 1200 de angajați în întreaga lume.
- Filiale și sucursale de producție în 13 țări.
- Produse distribuite în peste 50 de țări.

Interviu cu Laurențiu Rusu, director general al UbiSoft România și Remus Șerban, director vânzări

Level: Ce ne puteți spune despre sucursala din România a grupului de firme UbiSoft ?

LR: În 1993 am fost contactat de către Michel Guillemot, unul din cei cinci frați care au fondat compania. El și-a arătat interesul de a deschide în România o sucursală de producție care să sprijine echipa franceză în proiectele sale.

Ca și compania mamă, sucursala noastră s-a dezvoltat an de an, ajungând ca în momentul de față să aibă 83 de angajați, structurați în 4 departamente operative și anume: de programare, grafică, testare și distribuție. Acest ultim departament a fost înființat la jumătatea anului trecut pentru a face cunoscute pe piața românească produsele UbiSoft.

Level: Intenționați să vă extindeți în continuare?

LR: Încă de la începutul activității, partea franceză a fost satisfăcută de calitatea muncii prestate de echipele noastre și, ca urmare, UbiSoft România are porțile larg deschise tinerilor dinamici, cu adevărat talentați care vor să își desfășoare activitatea în acest interesant domeniu și pentru un salariu atractiv.

Level: Ce pregătire trebuie să aibă acești solicitanți?

LR: Pentru echipa de programare sunt necesare studii superioare de automatică sau matematică și o bună cunoaștere a limbajelor C/C++. Pentru echipa de grafică, experiența în Adobe

Soft

ndă vie

Photoshop sau 3DS Max sunt condiții obligatorii. Se impune de asemenea cunoașterea foarte bună a limbii engleze.

Level: La ce proiecte ale firmei UbiSoft ați colaborat?

LR: Nu exista proiect la care partea română sa nu fi participat într-o măsură mai mică sau mai mare, indiferent că a fost vorba de unul sau mai multe din cele trei departamente de producție. Pot să enumăr câteva titluri mai importante în care am fost implicați: Action Soccer și World Football 98 – realizate aproape în întregime în România, Pod – joc la care echipa noastră de test a asigurat game service-ul pe Internet timp de 6 luni, Rayman, F1 Racing Simulation, Guitar Hits, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Valdo.

Avem în lucru proiecte majore ale companiei, de care sigur ați auzit: Rayman 2 – continuarea 3D a aventurilor simpaticului personaj, Speed Busters – la care echipa de grafică s-a întrebuințat serios, fiind un titlu care aduce multe noutăți în grafica 3D, Tonic Trouble, D-Jump, precum și câteva proiecte pentru console.

Level: Ce ne puteți spune despre activitatea de distribuție a firmei dvs. în România?

RS: Acest departament este cel mai tânăr, a fost înființat acum 6 luni și a adus pe piața din România toate produsele UbiSoft precum și produse ale altor companii celebre cu care partenerii noștri au contracte de licență și distribuție. În curând vor urma titluri „calde”, îndelung așteptate de fani din România.

De asemenea, UbiSoft România distribuie și produsele firmei Guillemot Corporation, constând în hardware multimedia, accesorii pentru PC și console. Aceste produse sunt de cea mai bună calitate, concurând cu cele mai bune mărci în domeniu. Cititorii revistei Level pot afla detalii despre produsele oferite de firma noastră consultând paginile noastre de web la adresele: www.ubisoft.com și www.guillemot.com.

Level: Ce titluri au înregistrat cele mai mari vânzări?

RS: Pot spune că toate titlurile au fost foarte bine primite de consumatorii din România, atât jocurile cât și programele educative și pentru copii. Dacă doriți totuși niște nume, acestea ar fi „Army Men”, „POD”, „Rayman”, „Redline Racer”, „Uprising”.

Level: Ce jocuri noi urmează să fie lansate în perioada imediat următoare?

RS: Lista este destul de lungă, îmi este greu să enumăr toate titlurile, pot să vă spun că este vorba atât de jocuri pentru PC cât și pentru Nintendo 64® și Playstation Sony®. De remarcat ar fi „Rayman 2”, „Tonic Trouble”, „Speed Busters”, „Heroes of Might and Magic 3”, „SCARS”.

Level: Ce părere aveți despre piraterie și piața românească de jocuri?

RS: Din păcate în România, ca de altfel în toate țările ex-comuniste, unde puterea de cumpărare a cetățeanului este încă scăzută, pirateria este greu de combătut. Există totuși semne care arată că din ce în ce mai mulți utilizatori preferă să achiziționeze produse originale în locul celor pirat, care chiar dacă sunt mai ieftine sunt de o calitate îndoielnică. De altfel, multe din jocurile nou apărute aproape că nu mai pot fi jucate fără consultarea unui manual, ca să nu mai vorbesc de faptul că un jucător înrăit nu va accepta niciodată în colecția sa CD-uri inscripționate cu litere chirilice.

Sperăm ca prin apariția noilor organisme de control și combatere a acestor practici ilegale și prin respectarea legii copyright-ului, aceste activități să fie restrânse în scurt timp.

Level: Cum credeți că va evolua piața jocurilor atât în România cât și în lume?

RS: Este bine știut faptul că piața jocurilor, atât a celor pentru PC cât și a celor pentru console crește exploziv an de an, tinzând ca în scurt timp să depășească industria filmului.

În țara noastră există o creștere semnificativă a acestui segment și sperăm ca peste câțiva ani să ajungă o piață importantă, atât pentru noi cât și pentru alți producători. Tocmai de aceea UbiSoft a înțeles să ajute această creștere, oferind cele mai mici prețuri pentru produsele sale din România.

Level: Ați dori să transmiteți un mesaj cititorilor revistei Level?

LR: Îi sfătuiesc să urmărească în continuare cu același interes această minunată revistă.

RS: Să țină cont de avantajele pe care le conferă un produs original, spre deosebire de o copie achiziționată „din târg”.

Level: Vă mulțumim

UbiSoft România

Tel: 01/4111045

UPRISING

**Ce-ar fi dacă am îmbina un joc de acțiune și unul de strategie?
Ar ieși un Uprising? Aveți perfectă dreptate.**

Cert este că acest joc are o acțiune în care există o serie de elemente de strategie. Să aveți nevoie de reflexe bune și o tactică excelentă de atac este un lucru necesar în majoritatea jocurilor de acțiune, dar ce face acest joc diferit de alte jocuri veți afla printre rândurile care urmează.

La baza oricărui joc există o poveste

Odată cu descoperirea drumului către stele (prin construirea de nave și stații spațiale) omenirea s-a apucat de sărbătorit, deoarece drumul însemna noi posibilități pentru omenire în domeniul resurselor, iar spațiul de pe planeta Pământ era deja cam mic. Ei bine, acest plan nu s-a urmat punct cu punct și au apărut tot felul de divergențe între liderii diferitelor colonii, formându-se chiar unele alianțe între unii. Peste tot domnea însă dorința de război și cucerire de noi teritorii. Astfel a apărut o nouă eră, New Pilgrims (epoca călătoriilor când majoritatea populației dorea să părăsească vechea planetă). Fiecare a plecat unde a putut (tot banu' probabil va fi la putere), iar din păcate, cei care au ajuns pe planeta Albion din Carinae Nebula au fost atacați pe neașteptate de forțe necunoscute, care au distrus tot ce le-a stat în calea lor, punând stăpânire pe toată planeta. Atunci guvernul înființat pe planetele din Known Space a format o flotă puternică cum nu s-a mai văzut până acum,

menită a distruge orice ar întâlni pe planeta Albion. Flota militară trimisă sub comanda generalului Caston a dat peste o rasă alienă numită Swarm, iar primele rapoarte trimise spuneau că acești alieni începeau să se retragă din fața forțelor armate. Cu timpul, aceste rapoarte au fost tot mai rare și se auzea că s-ar fi descoperit niște rămășițe ale rasei aliene, rămășițe care se refereau la tehnologia acestei rase. Generalul Caston spunea că nu se puteau folosi aceste informații în războiul de față deoarece nu se puteau descifra. Astfel, totul intră într-o nebuloasă odată cu lipsa totală a rapoartelor. Cei din Known Space au intrat într-un regim de teroare și toți care îndrăzneau să facă scandal sau să se afirme într-un fel sau altul dispăreau fără urmă, căci guvernul ducea o formă de dictatură avansată în care totul era ascuns populației și tot felul de lucruri secrete aveau loc fără ca aceasta să poată face ceva. Bineînțeles că a apărut astfel o organizație rebelă care începea un război secret contra guvernului. Și pentru că povestea asta este cam lungă, o să scurtăm puțin. Tu ești un om de rând de pe planeta Caliban (aflată la marginea sistemului Known Space) care a fost forțat să intre în „lumea spectacolelor”, mai exact era pus să lupte cu alții pentru amuzamentul celor din clasa superioară (un fel de gladiator). Dar cum tu ești foarte deștept și inteligent, reușești să evadezi și să intri în rândul rebelilor. Deoarece te remarcă prin calitățile

tale ca luptător, șeful rebelilor îți încredințează ultima tehnologie din domeniul armamentului, un tanc supradotat furat de la soldații Imperiului. Acest tanc este un command post avansat (nume de cod „The Wraith”), care pe lângă grămada de arme cu care este dotat poate construi diferite clădiri, și mai este înzestrat cu un aparat de teleportare care poate muta unități oriunde pe câmpul de luptă. Astfel începe aventura în care ești la comanda acestei minunății de armă cu care trebuie să învingi forțele Imperiului.

Jocul în sinea lui ...

Fiind la comanda acestui tanc, trebuie să ai grijă cum lucrezi cu toate accesoriile pe care le deții. Printre aceste tehnologii sunt și teleportarea și replicarea, cel mai des folosite lucruri în acest război, război în care ești teleportat de pe o planetă pe alta. La „volanul” acestui tanc te plimbi prin terenuri bine realizate 3D (mai ales în versiunea 3Dfx) construiești diferite clădiri și baze pentru a distruge toate unitățile și bazele Imperiului. Pentru a spulbera confuzia





fără el nu puteți construi citadelele fără de care nu puteți avea o bază. Tancul este bine realizat și dispune de un feeling special: puteți aluneca lateral dacă suiți o pantă în diagonală sau în momentul în care ajungeți pe o culme veți vedea panta doar în momentul în care prima jumătate a tancului a trecut culmea. Totul este destul de bine realizat chiar dacă grafica este cam aglomerată. Totul poate fi îmbunătățit (upgrade-it) în joc, iar cu ajutorul tancului puteți câștiga banii pe care să-i cheltuiți la bază. Acest upgrade se poate referi atât la Wraith-ul pe care îl conduceți cât și la tehnologia de construcție a unităților adiționale. Puteți cumpăra arme noi și chiar și extra-lives pentru următoarele misiuni. Fiți atenți cum folosiți muniția deoarece toată muniția pe care o aveți vă ajunge doar la un nivel, și chiar dacă sunteți distrus tot nu aveți parte de muniție nouă. Așa că folosiți mai mult Gatling Laser și Limited Heat Seeking Missiles care se mai încarcă din când în când. Bineînțeles că dacă dați peste un P.O.W.E.R.- U.P.S. veți primi toată muniția de care puteți dispune.

Dacă ați prins ideea acestui joc cât de cât, vă invit

de care te lovești la început, trebuie să clarificăm unele lucruri: există niște locuri speciale unde poți construi Citadele (niște turnuri înalte fără de care nu poți începe construcția celorlalte facilități: Power Factory care, exact ca la celelalte jocuri de strategie, îți trebuie să procuri energie, AAV Factory care construiește un soi de avioane de atac precum și alte facilități. În momentul în care aveți o facilitate construită cu ajutorul teleportării din interiorul tancului puteți să le teleportați exact pe câmpul de luptă unde vă aflați. Ca la orice joc de strategie apar pe harta jocului într-un colț și trebuie să cucerești tot restul hărții. În locul în care începi nu poți construi decât două construcții, pe lângă citadela principală. Ideea care stă la baza jocului este să faci prima bază după care să înaintezi și să cucerești bazele inamice, baze ce odată distruse lasă loc liber pentru noi construcții. Distrugi aceste baze și poți folosi locurile speciale pentru a construi încă o citadelă și alte construcții (construcții care nu le mai aveți la baza anterioară, și țiineți cont că foarte necesare sunt și Power Plant – urile, energia fiind finită). Tancul pe care îl comandați este cel mai important lucru din joc: puteți să-l folosiți ca o simplă armă de atac (simplă este puțin spus deoarece dacă la început aveți în dotarea lui doar un laser și un aruncător de rachete, odată cu înaintarea în joc puteți să-i atașați tot felul de noi arme) dar țiineți minte că



să-l jucați deoarece merită trecut în revistă. Prin modul de joc și noul gen de RTS de care dă dovadă poate face parte din topul jocurilor preferate de voi pe următoarele două-trei luni.

Nyl



LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft România
Tel/Fax: 01/4111045
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **87**



Haideți să intrăm din nou împreună în lumea sportului cu motor, mai precis în lumea sportului cu motociclete. Așadar, capul sus și conduceți bine!!!

Firma **UbiSoft** și-a dovedit de multe ori măiestria în realizarea simulatoarelor de conducere. Dintre realizările acestei firme care au ajuns printre primele locuri în topul jocurilor de acest gen (F1 Racing, SpeedBusters, Pod), face parte și **Redline Racer**. Acest joc poate este puțin mai special, deoarece face parte dintr-o categorie care a fost mai puțin tratată de cei de la **UbiSoft**. Asta nu înseamnă că nu este bine realizat sau că este mai slab decât alte simulatoare de acest gen. Dimpotrivă, cred că poate concura de la egal la egal (amical) cu **Motocross Madness** sau cu **Moto Racer 2**. Vă dați seama că o firmă realizatoare de jocuri de calibrul celor de la **UbiSoft** nu putea scoate decât ceva de o mare calitate. Încă din stadiul de proiect **Redline Racer** a fost tratat cu toată atenția în cele mai mici amănunte pentru ca totul să iasă perfect. S-a insistat foarte mult asupra calității graficii, care pot spune este excelentă. Și asta datorită faptului că imaginile din joc au fost luate din realitate, fapt care a contribuit foarte mult la realizarea unei grafici reușite. În jocul original îți puteai alege doar motocicliștii care aveau nume diferite dar erau și diferit realizați. Dar pentru a îmbunătăți calitatea jocului și pentru a mări plăcerea de a lucra, au fost create echipe. Fiecare dintre echipe are propriul design care reflectă din ce colțisor al lumii se trage fiecare. De asemenea, s-a lucrat foarte mult la designul motoarelor. Acestea au suferit numeroase modificări de-a lungul realizării jocului, până când a ieșit ceva foarte reușit și original. Superbike-urile au niște nume pe măsură care mai de care mai originale: **CSL Lightning**, **Firestar X35**, **Tiger Shark** sau **Tiamat Edge**. Bineînțeles, modelele au fost inspirate din cursele reale. Jocul începe prin afișarea posibilităților pe care le ai la dispoziție, adică poți să îți alegi motorul, driver-ul sau



echipa cu care vrei să concurezi. A, am uitat! Tot atunci va trebui să îți alegi și cursa în care vrei să alergi. De ce? Pentru că sunt mai multe. Personal, mi-a plăcut cel mai mult cursa de la malul mării, numită **See Fall Bay**. Aceasta, ca de altfel toate, este deosebit de mișto și originală. Dacă vei alege această cursă, vei vedea ce bine este realizată apa mării și cum valurile vin până aproape de locul pe unde treci, putând să te facă să derapezi. Ce să mai vorbim, e mișto de tot!!!

Atenție, curbă...bă' iar am căzut!!!

Una din problemele cu care s-au confruntat realizatorii jocului a fost aceea de a proporționa dimensiunile motociclistului cu cele ale motocicletei. Dar se pare că au rezolvat problema deoarece totul arată destul de bine. Ce îmi place cel mai mult este faptul că există posibilitatea de reluare. Așa că, dacă ieși pe primul loc, poți să ai plăcerea de a revedea cât ai fost de bun. Adevăratul scop al celor de la **UbiSoft** a fost acela de a crea un joc tip arcade care să vă țină în fața calculatorului fără să vă plictisească. Se pare că prin acest joc firma producătoare poate detrona pe regele moto-sim-urilor: **Moto Racer**. Spun asta deoarece cei de la **UbiSoft** au lucrat foarte mult la grafică, la crearea unui feeling și a unei atmosfere de competiție cât mai reale, la textură dar mai ales la crearea motoarelor și a motocicliștilor. Fiecare dintre cele două entități sunt formate din aproximativ 3000 de poligoane, mai mult decât au unele jocuri în fundalul lor. De asemenea, s-a lucrat foarte mult la efectele speciale din joc. Cum am mai spus, pe malul mării poți vedea și auzi valurile mării. Vei vedea de asemenea urmele de cauciucuri pe asfalt sau umbra motorului. Poți concura la mare, la munte, la deal, pe ploaie, pe zăpadă, noaptea sau ziua. La orice impact al motocicletei vei auzi un strigăt de durere și vei vedea cum motociclistul este aruncat într-o parte, iar motorul într-alta. Motocicletele nu diferă doar din punctul de vedere al aspectului,





Tiamoto Edge – Vârful tehnologiei și rodul unei munci de peste 10 ani. Are destulă putere sub șa cât să satisfacă orice maniac al vitezei și al conducerii la extrem. Watch out!!!



Firestar X35 – S-a născut din dorința de a câștiga. Mânâncă pe pâine pământul și depășește tot ce întâlnește în cale. Nu o călcați prea tare pentru că s-ar putea să vă frigeți.



Tiger Shark – Abilă ca un tigru și puternică ca un rechin, este o adevărată fiară pe șosea. Din fața ei trebuie să te dai dacă vezi că vine spre tine!



CSL Lightning – O adevărată forță a naturii, care pune la respect multe din exemplarele prezentate în joc. Asta nu înseamnă că se conduce singură. Un asemenea bolid avea nevoie de niște frâne pe măsura puterii. Folosiți-le!!!

ci și din cel al realizării tehnice și prin ceea ce poate să facă fiecare. Adică, diferă la motoare, la mărimea cauciucurilor, la manevrabilitate, la viteză maximă sau la forța de frânare. S-a încercat ceva cu totul nou, adică combinarea realismului cu un sistem de joc tip arcade. Pentru a putea juca acest joc aveți nevoie de un accelerator 3D. Luminile din *Redline Racer* sunt extraordinare, iar umbrele create de aceasta sunt la fel.

Dreapta, stânga și....

Dacă nu vă place să jucați acest joc de la taste să știți că se poate juca la fel de bine și cu joystick-ul, ba chiar mai bine. Bineînțeles că nu putea lipsi suportul multiplayer care face tot deliciul jocului. Astfel, puteți să vă întreceți în rețea cu prietenii voștri și să le arătați că sunteți și aici mai bun decât ei. Sunetul motorului este superb. Așa de frumos se aude cum toarce la 8000 rot/min. Poți chiar să auzi motorul celorlalți concurenți, care te depășesc sau pe care îi depășești. Ceea ce trebuie să faceți voi este să conduceți bine, să depășiți tot ce vă iese în cale și pe cât se poate să încercați să vă țineți pe picioare..., adică pe șa. Chestia



asta cu ținutul pe șa, nu este prea grea dacă vă mai aduceți aminte că aveți și frână și nu vă uită Domnul cu degetul pe butonul de accelerație. Râdeți nu? Și eu am râs până m-am înfipt într-un gard, așa rânjind. Și asta doar pentru că doream să aflu dacă pot lua o curbă cu doar vreo 190 km/h. Răspunsul l-am aflat cu vreo două secunde mai târziu. Asta e, trebui să mă învăț minte. Una peste alta, pot spune că este un joc foarte reușit din toate punctele de vedere, care îți captează toată atenția și îți oferă o atmosferă de concurs foarte apropiată de realitate. Sper ca și vouă să vă placă la fel de mult. Oricum merită să-l jucați. Poate între RTS-uri și RPG-uri puteți strecura și o oră de *Redline Racer*. Garantez că nu o să vă pară rău.

Wild Snake

LEVEL DATA

Gen: Curse cu motociclete
Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft România
Tel/Fax: 01/4111045
Hardware: Pentium166,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **93**



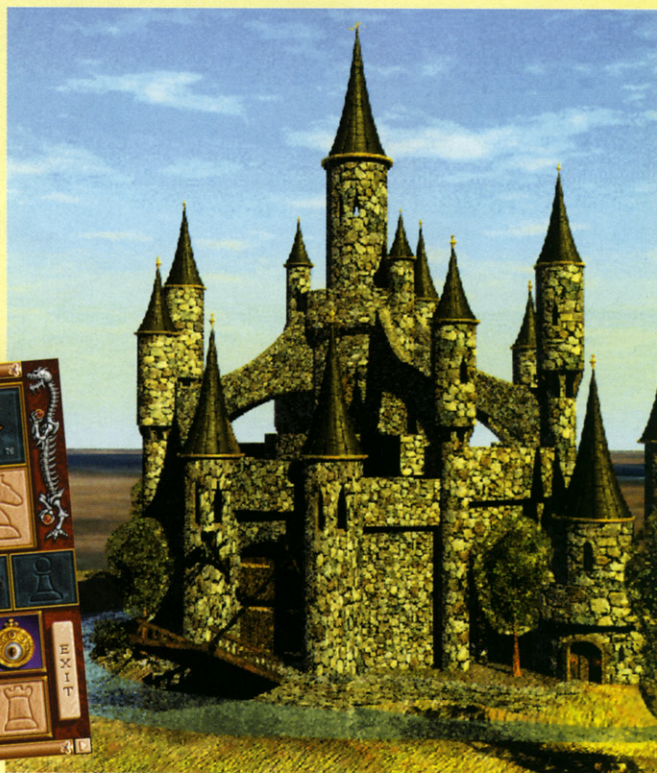
Heroes of Might and Magic Compendium



New World Computing a lansat la finele anului trecut acest pachet ca o mulțumire adusă fanilor seriei. Iată-l acum și pe meleagurile mioritice adus via Ubi Soft

Heroes of Might and Magic a apărut ca urmare a succesului nebulos obținut de RPG-urile seriei *Might and Magic*. **New World Computing** au adaptat un mai vechi joc al lor, *King's Bounty* și au introdus povestea și elementele din *Might and Magic*. Astfel s-a născut *Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest*, apărut pe piață în 1995 reușind să cucerească inima multor gameri. Din păcate, apariția „fraților gemeni” *Warcraft II* și *Command and Conquer* a aruncat *Heroes of Might and Magic* în umbră. Cu toate acestea succesul obținut a fost suficient pentru a impune o continuare. Iar aceasta nu a întârziat să apară. De fapt, **New World Computing**, a și prezentat primele realizări la E3-ul din 1996. Atunci toată lumea a fost de acord că va fi un joc bun, cu toate că mai existau încă sceptici. Ei, până la urmă jocul a apărut și a avut un succes cu mult mai mare decât predecesorul său. *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars* a fost un adevărat hit pentru piața PC-urilor. S-ar putea ca acest succes să fie datorat și lipsei concurenței, *Command and Conquer: Red Alert* fiind singurul joc care merită amintit din aceea perioadă. În mare, *Heroes of Might and Magic II* este asemănător cu tatăl său, dar la o scară mai mare. Terenurile de luptă au fost mărite,

au apărut magii noi, clase noi de eroi și bineînțeles s-a mai cizelat un pic grafica. *Heroes of Might and Magic II* a fost un succes deplin, și asta i-a determinat pe **New World Computing** să contacteze Cyberlore Studios pentru realizarea unui pachet add-on. Acesta a apărut pe la mijlocul lui 1997 și poartă numele de *Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty*. Cu toate că nu a fost un add-on impresionant, și-a atins scopul, acela de a prelungi viața unui joc care făcuse deja furori. Tot din acest motiv a fost lansat la sfârșitul anului 1995 și *Heroes of Might and Magic Compendium*, care conține pe cele două CD-uri ale sale: *Heroes of Might and Magic*, *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars*, *Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty* și bunicul seriei, *King's Bounty*.



Magie sau forță

Când am deschis cutia, primul lucru pe care mi-au căzut ochii a fost manualul cu instrucțiuni, unul masiv de aproape 200 de pagini. Imediat l-am citit din scoarță-n scoarță și nu am decăt cuvinte de apreciere. Informațiile sunt arhisuficiente, simple și direct la subiect, fără vorbăria atât de frecventă în alte manuale. Un alt lucru demn remarcat este faptul că pentru ambele jocuri s-a realizat un singur manual, ele fiind prezentate în paralel. Astfel, diferențele dintre cele două jocuri sunt și mai vizibile. La tot pasul vei întâlni fraze de genul „Poți construi Mage Guild până la al cincelea nivel (numai patru în Heroes)”. Manualul este bine scris chiar dacă nu se apropie nici pe departe de cel pe care îl posedă Civilization II. Ca o completare a manualului am găsit prin cutie două pliante (câte unul pentru fiecare joc) care descriu în amănunt fiecare trupă existentă în joc împreună cu clădirea aferentă. Și în sfârșit am dat și de ceea ce căutam, cele două CD-uri. Primul CD conține Heroes of Might and Magic și un editor de nivele, iar **New World Computing** au fost destul de drăguți să-l înghesuie într-un colț și pe bunicul seriei King's Bounty. Acest joc vechi, din 1991, ce rula sub DOS și funcționa doar cu tastatură a fost modelul după care a fost creat Heroes of Might and Magic. Vei vedea nenumărate elemente comune (scenele de luptă sunt practic identice). Chit că pentru mine a fost o noutate, nu am stat prea mult asupra lui, dar oricum a fost un gest drăguț din partea **New World Computing** să-l introducă. Vine, vine CD-ul numărul doi! Cel care este poate cel mai căutat. Acesta conține Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars și Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty, sub forma unui singur program. Editorul de nivele este și el prezent și are încorporate câteva fișiere care îl fac inutilizabil dacă nu ai instalat varianta originală a jocului. Price of Loyalty aduce în plus patru campanii noi (The Way Home, Descendants, Price of Loyalty și Wizard's Isle), ceva eroi noi, câteva artifacturi în plus, iar în castelul Necromancerului poți construi acum în loc de tavernă, dark



temple care va mări considerabil puterea acestuia în necromancy.

Heroes of Might and Magic Compendium este mai mult decât bun și merită să-l cumperi, mai ales dacă nu ai Heroes of Might and Magic sau Heroes of Might and Magic II. Nu este el perfect dar este mult superior altor pachete de acest gen cum sunt: Ultima Collection sau Tomb Rider Gold.

Claude



LEVEL DATA

Gen: Strategie turn-based
Producător: New World Computing
Distribuitor: UbiSoft România
Tel/Fax: 01-4111045
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: MS-DOS, Win 95

NOTA **88**



Cine nu a auzit de Rayman sau de cele care l-au urmat, Rayman Gold, Rayman II ? Dacă a avut urmași asta înseamnă un singur lucru: jocul a avut priză printre gamer-i.



Iată un joc care la vremea lui era căutat și cerut pe întreaga piață datorită graficii care la ora respectivă era pur și simplu bestială și putem spune că nici la momentul actual nu este rea chiar dacă jocurile actuale cer la grafica lor acceleratoare grafice și tot felul de chestii cum ar fi DirectX. Deci are o grafică superbă care pentru mine cel puțin este relaxantă, plăcută ochilor și plină de culori vii. Aceasta combinată cu arcadele ne dovedește că avem de-a face cu un joc de clasa I. La începutul jocului veți avea parte de o istorioară care vă va pune în temă cu ceea ce se întâmplă până în momentul în care veți începe acest arcade. Prezentată sub forma unui filmuleț este destul de interesantă și sub forma conținutului dar, surprinzător pentru vremea lui și sub cea a realizării. Având în vedere că jocul a apărut în anul 1995, grafica din film și din joc este destul de bună, chiar dacă este concepută pentru rulare sub bătrânul DOS. Pe scurt, povestea lui Rayman este următoarea: în lumea lui Rayman domnea pacea și marele Proton veghea ca totul să se

desfășoare în plină armonie, dar își face apariția în această lume Mister Dark care fură Electoonii și astfel, peste minunata lume se așterne neliiniștea și acum îți faci tu apariția pe scenă ca Rayman. El este cel care este de acord să fie eroul de care are atâta nevoie lumea aceasta.

Dar să trecem la joc

O mică prezentare comică are loc la pornirea jocului. Apar de la dreapta niște mâini care merg pe pământ și dipar în stânga pentru a reveni însoțite de niște picioare la care se adaugă un corp, iar odată ajuns în centrul ecranului își dă seama că nu are cap și astfel apare capul, după care aleargă după un păr blond pe care și-l fixează pe cap, totul bineînțeles într-o atmosferă muzicală plăcută. Toate acestea formează personajul principal, Rayman. Legat de muzică trebuie să spun că mi-a plăcut, eu care de obicei opresc muzica în timpul jocurilor. Și înainte de a trece la joc să vă spun un lucru de care și eu m-am lovit: rulează bine sub Windows '95, dar fiți atenți ca la instalare să intrați în sound pentru configurarea Sound Blaster-ului și aici selectați autodetect. Vor apare pe ecran niște adrese și canale care teoretic nu vi se potrivesc pentru placa de sunet, dar vă asigur că sunt bune. Ceea ce trebuie voi să faceți în joc este ca la fiecare nivel (scene) să completați un medalion care are șase spații

goale, fiecare spațiu este corespunzător cu o cușcă în care sunt închiși Electoonii, cuști pe care bineînțeles că trebuie să le găsiți. Găsirea lor este esențială, deoarece dacă nu ați completat medalioanele nu puteți intra în castelul unde se ascunde Mister Dark. Un lucru creativ este și faptul că la început Rayman nu are puteri, și știe numai să meargă, să sară și să se târască (acest lucru îl veți putea face astfel: țineți apăsat CTRL și apăsați Down Arrow) pentru ca odată parcursă o anumită parte din joc să capete



diferite aptitudini cum ar fi aruncarea pumnului, abilitatea de a se agăța de platforme, de a avea un pumn pentru prins diferite lucruri, de a învăța să fugă, dar interesantă va fi și abilitatea de a zbura cu un fel de elicopter. Toate acestea sunt un dar de la Zâna Betilla care îi și explică cum să folosească aceste noi îndemânări. Odată obținute, puteți să vă întoarceți în nivelele pe care le-ați parcurs pentru a descoperi chestii noi și interesante pe care nu le-ați putut vedea din cauza lipsei abilităților noi. Da, vă puteți întoarce înapoi, deoarece meniul dintre două nivele este ceva gen Commander Keen, unde între nivele apare toată lumea și puteți să vă selectați oricare din nivelele parcurse. Puterile pe care le are Rayman sunt permanente sau temporare, cele permanente fiind date de zână, iar cele temporare fiind date de prietenii pe care îi întâlnești în drumul tău și care te ajută să obții diferite lucruri (puncte, vieți).



care are un ac ucigaș, Space Mama.

Cavernele

Este o scenă care are loc sub pământ. Accesul se face prin magazinul extraterestru lui Joe. După ce se luptă cu paianjenii și intră în atelierul lui Joe, Rayman va trebui să-și croiască drum printre stalactite și tot felul de surprize pentru a ajunge la domnul Scorpion.

Castelul de bomboane

Aici se sfârșește călătoria ta, deoarece îl vei întâlni pe Mister Dark care ori te va ucide ori îl vei ucide (ultima variantă este preferabilă). El este apărut de o mulțime de clovni care fac tot felul de cascadorii pentru a-ți atrage atenția și a te păcăli. Fiți atenți, pentru că Mister D. este foarte diabolic și va încerca în toate felurile posibile să te omoare.

Oldies but goldies

A apărut sub o grafică bună într-un an în care tocmai se lansase sistemul de operare care avea să fie un mare succes (bineînțeles că mă refer la Windows '95), și putem spune că față de alte jocuri care au apărut în următorii ani are o interfață drăguță care în fereastra Win-ului arată excelent. Încă de la inserarea CD-ului îți apare un meniu de instalare și de play, fiind foarte simplu de utilizat având un autorun pe CD. Deci este ușor

Rayman's worlds

În lumea lui Rayman vom traversa tot felul de scene pentru a îndeplini misiunea cu care am fost însărcinați, iar aceste scene sunt de obicei pânze de un șef. Iată scenele:

Pădurea de vis

Această pădure este un fel de junglă, în care personajul trebuie să fie atent ca nu cumva să cadă în mlaștina care apare pe ici și pe colo și să fie atent la vânătorii și exploratorii care se perindă prin ea. Aici îl va întâlni pe Taryzan, primul său prieten (ajutați-l pe Taryzan să se îmbrace și vedeți ce se întâmplă). Șeful din această pădure este Mosquito, un tântar imens.

Tărâmul muzicii

Este o scenă plină de nori albaștri și pufosi dar și cu tot felul de instrumente muzicale printre care Rayman trebuie să-și croiască drum fără să greșescă vreo notă. După ce va scăpa de trompete va da nas în nas cu șeful acestei scene care este Mister Sax (bineînțeles că este un saxofon).

Munții albaștri

Aici locuitorii sunt niște stânci mergătoare care vor încerca să-l oprească pe Rayman. Printre avalanșele de piatră care au loc aici, va trebui să-l ajutăm pe Muzician să-și găsească chitara pierdută. Șeful din această scenă va fi Mister Stone.

Orașul cu imagini

Este o scenă plină cu tot felul de imagini, dar și cu mirajuri care te fac să pierzi controlul personajului. Această lume este stăpânită de tot felul de creaturi parca venite din niște filme cu pirați sau science fiction. Șeful scenei este o prăjitură imensă



de manevrat, este genul de joc care îți face plăcere să-l joci indiferent de vârstă și de situație deoarece îți descrește fruntea care din mai multe motive este cum este (știți voi cum este cu școala asta, mama ei de școală). Oricum, sfatul meu este că, dacă încă nu ați încercat un Rayman, nu știți ce este un bun arcade.

Ng6



LEVEL DATA

Gen: Strategie turn-based
Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft
România
Tel: 01-4111045
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS 5.0, Win 3.1

NOTA **88**



FUN STUFF

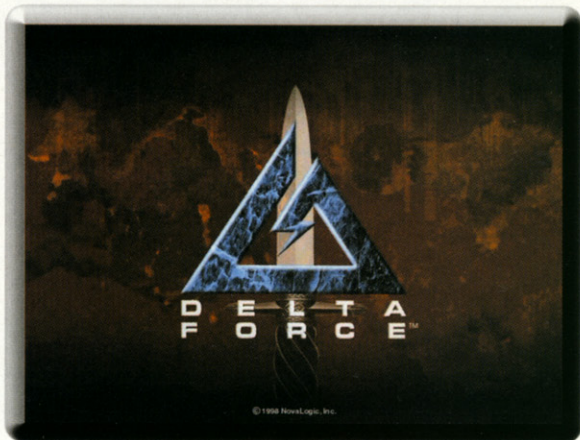
Hai să vedem ce mai bârfim și luna asta... Hei! la stai, acum când citiți articolul este anul 1999... Cool!

Păi hai să găsim un joculeț mai interesant să vedem ce bube are și poate iese și un Fun Stuff mai inteligent luna asta. Dacă mă gândesc bine, au apărut o grămadă de jocuri noi care mai de care mai buboase și mai trei-de-ef-iscate (hehehe). Sincer să fiu însă, nu-mi vine nici un titlu în cap pentru că numai școala mi se-nvârte prin creierul. Da' ce naiba domne' să mai aștepte puțin că mai are și omul niște nevoi de un joc și de niște distracție, un party la Maria sau ceva de genul ăsta. Hmmm... hai să vedem ce este predominant verde cu albastru și cu oameni morți pe peste tot? Eu zic să nu vă mai bateți capul pentru că oricum nu o să vă treacă prin cap ce-mi trece și mie așa că să-i dăm drumul...

Fie DELTA FORCE cu tine maică!

Acum vă este clar deci, despre ce joc vom pălăvrăgi pe două pagini mari și late. Sau mai bine zis voi pălăvrăgi că voi nu faceți nimic altceva decât să consumați la nesfârșit. Mai aruncați un ban pe LEVEL, mai vă bate mama la cap, da' tot acolo de unde ați plecat ajungeți. Așa... hai să vedem cu ce se mănâncă Delta Force-ul. Și mai ales să vedem unde este sarea și piperul.

În primul rând, beleaua cea mai mare este povestea care nu prea contează. Important este să-ți iei armele și să te duci să omori tot ce prinzi în cale. Ar mai trebui să afli ce anume trebuie să distrugi cu mai multă sânguință ca să fii sigur că acel ceva va fi mult mai mort decât ceea ce este mai puțin mort prin jur. Ce mai este interesant prin joc este că se pot distruge cactușii. Este foarte distractiv și pe cât de distractiv pe atât de inutil. Când vine vorba totuși de a distruge lemnul cu care sunt acoperite unele geamuri de la clădiri,... nici măcar o zgârietură. Să nu mă înțelegeți greșit, în joc alte obiecte de lemn (și nu mă refer la cactuși ci la lăzi, mese etc.) pot fi distruse fără nici un fel de problemă. Curios. Acum hai să lăsăm coeficientul de inteligență al produ-



cătorilor și să trecem la AI-ul oponentilor. Aceștia nu sunt tocmai scriitori, poate ar trebui să aibă un becuțel deasupra capului și atunci când nu gândesc să se aprindă (dacă ar fi să se aprindă când gândesc cred că nu s-ar mai aprinde de loc). De ce? Păi hai să vă explic. Vin cu elicopterul și aterizez și eu undeva printr-o țară (deși joc de destul de mult timp, habar nu am unde se petrece acțiunea pentru că îmi este perfect perpendicular) și după ce mă cațăr în vârful unui deal observ doi tipi cum patrulază. Este noapte. Scot pistolul cu amortizor. Încerc să țintesc unul dintre cei doi pitecantropi și când apăs pe trăgaci ratez cu brio. Nici o problemă că era cu amortizor. Tipii nu au auzit de unde anume se trage dar unul dintre ei, cel pe care-l țințisem, și-a dat seama că un smoc de iarbă a zburat de la locul lui așa că se panichează puțin și o ia la sănătoasă tipând ca disperatul. Celălalt gâgii care era cu el nu face nimic altceva decât să-l privească pe colegu' alergând și probabil să se întrebe ce l-o fi apucat. Eu reincarc liniștit pistolul și dau să trag după al doilea... Shit! Acu' mă întreb dacă nu cumva am ratat intenționat. Cel de-al doilea tip o ia la sănătoasă. Mă

enervez, scot mitraliera și încep să trag ca un maniac după cei doi fraieri. Țăștia din urmă săracii ce să facă, se aruncă în iarbă și stau vreo 10-20 de secunde să se uite la mine și după-ai se pun și ei pe tras. Presupun că se pun pe tras că oricum în 10-20 de secunde sunt deja în iad.

Iarbă Novalogic

Hai să vedem ce este și cu iarba din Delta Force. În primul rând, înainte de a începe să bombăn, vreau să-i felicit pe cei ce la Novalogic pentru atmosfera pe care au reușit să o creeze cu acest joc care (în ciuda bug-urilor) este de nota zece. Deci revenind la iarba noastră... Excelentă idee oameni buni! Iarbă! Cum credeți să se putea



Cea mai bună dovadă de transparență. Acolo unde se întretaie minunata zăpadă cu cimentul rece al clădirii trebuia să fie un zid... dar se pare că acel zid în momentul de față a trecut într-o lume paralelă...

evita problema poligoanelor care mai intră unul într-altul ca prin Tomb Rider? Vă spun eu... Cu IARBĂ! Păi dacă era numai o suprafață netedă și verde care numai sugera iarba să vedeți ce mergeam eu cu arma prin pământ de se mirau și ăia din joc crezând că am de gând să ar terenul din baza lor. Dar uite că Novalogic a inventat iarba, fie ea și sub formă de pătrățele, toate egale, și uite așa, când intru cu arma prin pământ nu mai pot să zic că este bug sau că ar pământul pentru că este perfect normal să ți se acopere arma de firele de iarba. O mică problemă la acest capitol... Acele pătrățele care la început sunt iarba rămân în toate nivelurile, dar își schimbă numai culoarea, ba devin albe ca să sugereze zăpada, ba maronii sugerând nisip. Da' zău că nu e așa mare problemă dacă jocul arată bine.

Și, iar, și din nou

Ce se repetă prin joc... cam totul. De la fețele inamicilor, pe care-i omori și care probabil se reîncarnază pentru a te ataca într-o misiune viitoare la terenul pe care se dă bătălia. Aruncați numai o privire pe harta aceea (poză!, uită-te la poză!) și o să vă lămurii cum stau treburile. Acu' eu înțeleg că la Commanche se mai puteau repeta munții și copacii și râurile



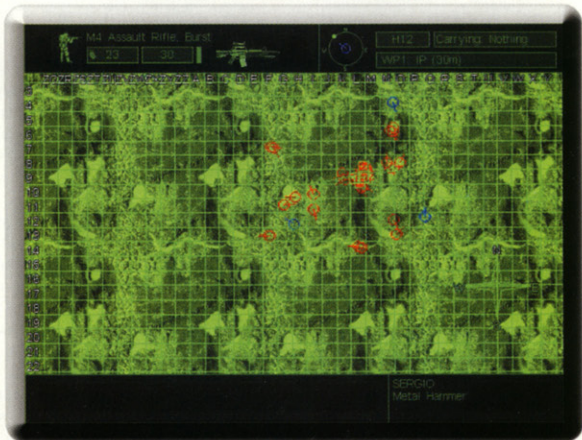
Asta așa... aproape de o moarte mai ieșită din comun. Un picior în aer, arma între picioare și cu capul în pământ. O combinație de struț cu... mă rog, vedeți voi...



Măi drăcie cu pălărie! Omul ăsta e cu fața la pământ sau ce? Ce-a trebuit ca să-l conving? Doar un glonte în frunte. He he he.

pentru că acolo aveai mult de mers, dar la Delta Force unde nu ai de mers kilometri întregi puteau să facă terenul mai variat puțin. Cam în aceeași manieră se repetă cadavrele... ăăă să vă explic. Dacă stau doi tipi unul lângă altul, să nu vă fie mare surpriza dacă o să-i vedeți morți unul lângă celălalt într-o poziție identică. Să nu vă mirați nici dacă puteți să-i fraieriiți ca pe niște copii de grădiniță. Cum adică? Simplu: să zicem că există un cort în care sunt trei persoane și o singură intrare în cort. Privind harta puteți observa că toate cele trei persoane se uită la intrarea cortului pe care cică o apără. Dacă continuați să fiți atenți o să vedeți că cei trei își întorc privirea după locul în care aud focuri de arme. Logic. Doar că astfel puteți să vă duceți în spatele cortului să trageți un glonte în aer (A! încă ceva gloanțele nu trec prin pânza cortului, și nici nu puteți tăia frânghiile care țin cortul în picioare... ceea ce ar fi excelent) așadar ați tras un glonte și toți trei se întorc cu fața la tine

la priviți voi cu atenție harta aia... Ori am băut eu ceva când am luat poza și vedeam triplu ori ceva nu este în regulă cu pământul ăla. Păi vreți să susțineți că cineva s-a plimbat cu plugul și a aranjat frumos tot terenul ăla de se repetă așa?



Noutăți de la UbiSoft România

Rubrică realizată de Mr. President, Marius Ghinea

Guillemot Maxi Subwoofer 100

Guillemot, cunoscutul producător de plăci de sunet, acceleratoare grafice și accesorii pentru jocuri pe calculator, are de asemenea în producție și o excelentă gamă de boxe active pentru PC. Din această gamă, avem la test un subwoofer, pe numele său Guillemot Maxi Subwoofer 100.

La un prim contact cu acest subwoofer am fost plăcut impresionat de robustețea construcției. Un subwoofer, care de obicei are carcasă din plastic, trebuie să nu „scârțâie din încheieturi”, trebuie să fie foarte compact pentru a face față solicitărilor la care este supus prin însăși natura frecvențelor pe care trebuie să le emită – frecvențele joase. Sub aspectul construcției, Guillemot Maxi Subwoofer 100 este solid și compact.

Valoarea minimă a frecvențelor pe care le poate reda este de 35HZ, iar puterea muzicală a propriului amplificator este de 12W RMS, la o impedanță de 8 Ohm. Prin aceste caracteristici, chiar dacă nu este un subwoofer de putere mare, care să acopere sonor spațiul unei întregi camere, Guillemot Maxi Subwoofer 100 este o excelentă soluție pentru un birou, fiind de dimensiuni mici. Așezat lângă boxele active pe masa calculatorului, Guillemot Maxi Subwoofer 100 completează excelent spectrul de frecvențe al audiției muzicale, în zona sensibilă a frecvențelor joase.



Jet Leader 3D

Tot de la Guillemot am primit spre testare unul din obiectele mele favorite: joystick-ul. La prima înfățișare Jet Leader 3D apare fioros și negru și-ți aduce aminte imediat de filmul Top



Gun în care Tom Cruise călărea ba o motocicletă, ba un avion super-extraordinar, ba... știți voi ce! De cum pui mâna pe el îți dai seama că ai de-a face cu un obiect bine lucrat și proiectat după cele mai noi standarde. Imediat observi că joystick-ul dispune de 2 butoane de foc, un buton de schimbare a unghiului de vedere, de alte două butoane de foc, un buton pentru throttle, și alte patru butoane care pot avea diferite funcții. Mai există apoi două switch-uri pentru turbo sau foc automat. Ceea ce este un lucru bun, joystick-ul Jet Leader 3D este dotat cu două butoane de corectare pe axa x și y. Maneta solidă îți conferă o notă de siguranță și simți imediat cum îți bate inima mai puternic și mai nervos. Din păcate produsul nu dispune de o aderență deosebit de mare. Astfel, gamerul va fi nevoit să stea mai tot timpul cu una din mâni pe suportul aparatului ca nu cumva să o ia razna pe masă. Instalarea se face simplu cu ajutorul CD-ului care face parte din pachet. Design-ul reușit și ergonomia aparatului îți pot asigura o viață ușoară și plăcută în timpul orelor de zbor, pardon, de joc. Fără îndoială că acesta este cel mai reușit

joystick care s-a perindat pe la noi prin redacție. M-a impresionat nu atât design-ul și ergonomia cât faptul că Jet Leader 3D este deosebit de solid construit. Poate cel mai bine construit aparat pe care-am pus mâna până acum. O altă caracteristică ar fi și faptul că aparatul a fost în așa fel realizat încât poate fi ușor folosit atât de stângaci cât și de dreptaci. Faptul că ești stângaci nu reprezintă nici un impediment. Majoritatea butoanelor aflate pe stick sunt ușor accesibile și amplasate la o distanță potrivită, astfel încât nu-ți este teamă că vei confunda butoanele sau vei apăsa din greșală pe altceva. Sub Windows 95 aparatul a fost ușor recunoscut și instalat. În plus, anexarea joystick-ului la PC are ca efect și instalarea unui program care monitorizează dacă joystick-ul este conectat în momentul pornirii calculatorului sau dacă acesta funcționează corect. Cam asta ar fi!

Joy Leader

Și acest produs face parte din linia Fun Acces și este produs de firma Guillemot International. De data aceasta avem de-a face cu un pigmeu alb, dacă se poate spune așa. Mic, cochet și semănând oarecum cu o cobră, Joy Leader nu oferă prea multe surprize, fiind unul din acele produse care oferă strictul necesar: două butoane de foc și cele două butoane clasice de corectare a cursorului pe axa x și y. Aderența, deși produsul este dotat cu patru ventuze în partea posterioară, nu este una din cele mai bune, aparatul putând fi mișcat destul de ușor după ce a fost fixat pe masă. În ceea ce privește stabilitatea lucrurilor stau un pic mai rău. Din cauza faptului că nu este un produs greu, cu un suport mare, stabilitatea este destul de mică. Maneta se mișcă cu ușurință (și la fel întreg aparatul), însă și distanța pe care poate fi mișcată maneta este foarte scurtă. Astfel, în cazul pilotării unui

avion trebuie să fi permanent atent cât de mult miști mâna. Joy Leader este în schimb un aparat ergonomic care poate fi folosit fără probleme atât de dreptaci cât și de stângaci. În afară de aceasta, designul este destul de drăguț. Din pachet lipsește însă o dischetă sau un CD de instalare. Cu toate acestea conectarea și anexarea lui Joy Leader sub Win95 s-a făcut ușor, aparatul fiind recunoscut imediat după repornirea calculatorului.

Turbo Station

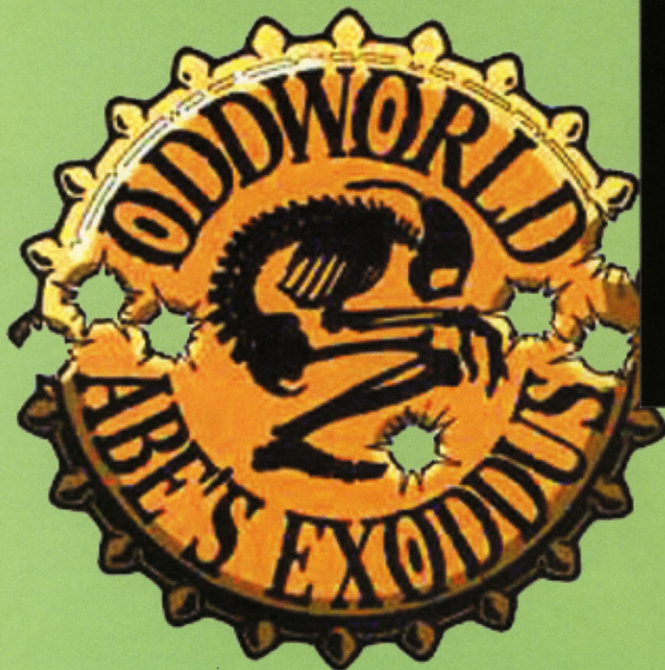
Iată că Guillemot nu se ocupă numai de produse pentru PC ci și pentru Playstation. What have we here? Turbo Station din seria Access Line pentru Playstation. Ca aspect, acest produs se aseamănă foarte mult cu stick-urile ce fac parte din dotarea standard a unui Playstation. Astfel, pe lângă obișnuitele butoane X, Cerc, Triunghi, Pătrat, butoanele Select și Start și cele patru butoane aflate pe partea din față a aparatului care pot avea diferite funcții, Turbo Station mai dispune de încă trei butoane. Acestea ar fi Set, Clear și Slow, care pot avea în cadrul jocurilor diferite funcții. În loc de cele patru butoane de direcționare existente în versiunea standard, Turbo Station este dotat cu un 8 way control pad. Acesta poate fi folosit mult mai ușor decât butoanele. Ce putem spune altceva decât că este foarte îmbucurător că producătorii sunt în sfârșit interesați de lansarea pe piață a cât mai multe produse pentru Playstation.



Informații:

Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01/4111045
Fax: 01/4111045





Mai multă acțiune, mai mult suspans, mai multă vorbărie... Cam acestea sunt cuvintele care ar putea caracteriza pe scurt ce se întâmplă în această aventură a lui Abe.

Pentru mai bine de câțiva ani, lumea jocurilor a fost stăpânită de frenezia 3D-urilor. Fiecare gamer nu visa decât superba și distrugătoare grafică 3D. Și iată că din senin **Oddworld Inhabitants**, o mică firmă din America, anunța un titlu 2D. Pe unii, această știre i-a făcut să izbucnească în râs, îndoiindu-se de succesul pe care l-ar putea avea acest joc într-o lume obsedată de grafica tridimensională. Totuși **GT Interactive** a făcut marele pas și a riscat. A început o campanie de promovare a titlului și atunci când lumea s-a așteptat mai puțin, titlul a fost lansat. Și culmea, a avut un succes imens! Și dacă privești pentru câteva secunde jocul vei înțelege de ce a avut acest joc un asemenea succes. Prima impresie pe care o ai este că ai de-a face cu un joc întunecat și probabil sângeros. Lucrurile nu stau chiar așa. Pe măsură ce începi să înalți în joc constăți că în marea majoritate a timpului ecranul este întunecat, dar Abe, eroul acestei aventuri, dă dovadă de un umor debordant.



Ai naibi monștri

Scopul lui Abe este de a elibera lumea lui de monstruleții Glukkon. Aceștia îi folosesc pe semenii lui Abe pentru a prepara un fel de lichior care-i ajută să supraviețuiască și să prindă puteri. În aventura sa, Abe va putea căpăta diverse puteri care-l vor ajuta în lungul său drum pentru eliberarea patriei sale de asupritori. Printre altele, eroul nostru va avea puterea de a se face nevăzut, astfel încât va trece pe lângă inamici fără ca aceștia să-l simtă. Sclavii Mudokon, cum sunt numiți cei de aceeași teapă cu Abe, sunt niște ființe drăguțe și pașnice și ți-e și milă de ei când îi vezi cum spală podelele și sunt asupriți de creaturile acelea ciudate și urâte.

Abe's Exoddus este de fapt o continuare a primei părți în care Abe a avut exact aceași misiune, de a distruge monstruleții și de a elibera poporul Mudokon. Față de prima versiune nu s-au adus schimbări majore. Grafica a rămas aceeași: hilară, ingenioasă dar și cu o oarecare notă de sobrietate. Nivelele au rămas la fel de complexe și de bine realizate. Detaliile rămân elementul principal pentru care a fost acest joc atât de apreciat de către critici. Mișcările lui Abe au rămas aceleași, însă vocabularul său a fost un pic extins și la fel și reacțiile Mudokonilor. Astfel, eroul nostru va



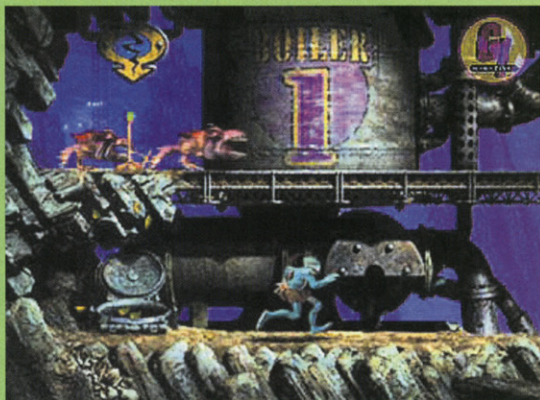
dispune acum de fraze prin care va trebui să-i calmeze pe conaționalii săi isterici sau pe cei care suferă o depresie. Pentru cei care nu știu, Abe trebuie să elibereze drumul către o serie de așa numite portaluri și apoi cu vorba bună trebuie să-i convingă pe sclavii Mudokani să-l urmeze până la aceste portaluri. Acest lucru nu este chiar așa ușor de realizat. Dușmanul te pândeste la fiecare cotitură și adesea foarte mulți din Mudokani mor. Dar ce să-i faci, toți suntem datori cu moartea!

Cel mai haios este când vreun Mudokan suferă o depresie atât de mare încât se sinucide. Atunci să vezi hohote de râs! Abe plânge da' tu nu prea te poți abține când vezi o creatură din aceia explodând de inimă rea. Schimburile de replici se desfășoară cam în felul următor: „Hello!”, zice Abe. Alălalt zice: „Hello!”. „Follow me!”, „OK!”. Și la fiecare început de propoziție ambele personaje ridică mâinile și se privesc ochi în ochi, stând așa cocoșați. Ca să alungi depresia vreunui Mudokan nu trebuie să faci altceva decât să apeși un buton și Abe va scoate un adevărat fâs dinăuntrul său și va zâmbi apoi ușor în semn de pardon. Celălalt Mudokan se va prăpădi de râs și va fi gata să-l urmeze pe Abe chiar și până-n fundu' iadului.

Elementele supriză din Abe's Exoddus nu se termină aici. De exemplu, Abe are puterea de a controla telepatic o serie de inamici, astfel încât va putea să acționeze prin intermediul acestora o serie de manete sau pârghii la care n-ar putea avea acces în mod normal. Și tot astfel îi vei putea convinge pe inamici să lupte împotriva semenilor lor. Nici nu-ți mai pasă apoi ce se întâmplă cu ei. Îi lași să se măcelărească în timp ce tu-ți vezi de treaba ta. Față de prima versiune, acum mai există și o serie de noi creaturi. Astfel, acum Abe va mai avea de-a face și cu așa-numitele monstruozițai Paramites, care sunt jumate crab, jumate paianjeni. Fleeche-ii sunt mici care au însă niște limbi imense cu ajutorul cărora pot suga sângele lui Abe. E un fel de mic Dracula.

Hei yo, pe unde e ieșirea?

Așadar, Abe's Exoddus se conturează ca un titlu plin de umor și suspans, fiind în plus sprijinit de o grafică superbă și dinamică. Chiar dacă este un joc 2D, nimeni nu a pus la îndoială calitatea grafică și sonoră. Și dacă e să fim sinceri, tot jocurile simple și necomplicate ne fac viața mai ușoară și mai plăcută. Oricum,



ceea ce părea la început o simplă glumă a devenit acum un motiv serios de achiziționare. Adesea acțiunea este necomplicată și... nu mă pot abține să nu compar toate jocurile 2D platformă cu Rayman, care, pentru mine cel puțin, este un punct de referință. Față de titlul mai înainte amintit, Abe's Exoddus tinde să-l întrecă

pe acesta tocmai prin atmosfera și modul de realizare. La urma urmei, fondul unei astfel de povești este un element important.

În afară de asta, este imposibil să nu remarci cât de bine au fost realizate personajele și mai ales cum a fost conturat și gândit Abe. Chiar dacă nu are o față prea atrăgătoare, modul în care acesta se desfășoară și face o serie de lucruri fără scrupule, îl fac deosebit de interesant și nu se poate să nu-l îndrăgești până la urmă. S-ar putea spune că designerii lui Abe's Exoddus au realizat cele mai interesante și inedite creaturi de când a fost lansat

Doom-ul. Zombii și alte creaturi de genul ăsta au tot apărut prin jocuri, însă nimic nu se poate compara cu Mudokanii sau Glukkonii ăia nenorociți.

Într-adevăr, calitatea vizuală a acestui titlu este deosebită. În plus, gameplay-ul este în continuă dezvoltare și pe măsură ce trece timpul vom asista în acest an probabil la o nouă versiune și o nouă aventură a lui Abe. Și cred că cel mai important lucru care a făcut din acest joc un succes este faptul că mai tot timpul constăți că apar lucruri noi, pe care nu le-ai întâlnit înainte. Asta face acțiunea dinamică și cu siguranță că acest titlu are o viață lungă și o urmare a acestuia va fi mai mult decât binevenită.

Totuși oilele negre sunt și ele prezente. Mulți vor considera că acest nou titlu de la GT Interactive este probabil neinteresant datorită faptului că nu apar schimbări radicale. Oricum, acest titlu rămâne un produs de calitate în care grafica și sunetul sunt incontestabil reușite. Acțiunea, dinamismul acesteia, nivelele variate și aflate permanent în schimbare, umorul lui Abe și gramul acela de fantastic ce plutește în jurul întregii povești determină pe oricine să-și dorească mai mult decât numai să fie un simplu privitor. Astfel, nu-mi mai rămâne altceva decât să vă spun că ar fi bine să puneți cumva mâna pe el – față de produsele care tot apar pe piață acest titlu este deosebit și merită toată atenția.

Mr. President

Producător:
GT Interactive
Coordonator
import:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01/2244710
Fax: 01/2244713



Deathtrap Dungeon



Începutul unei ere... Era jocurilor 3D! Începutul unui mit numit Playstation și un joc pe nume *Deathtrap Dungeon*. Eidos nu și-a înșelat fanii și a lansat nu de mult timp un action 3D care tinde spre culmile piramidei.



Probabil că ar trebui să încep acest articol prin a vă spune că Sony Playstation este prezent acum și în România. Produsele acestei firme le puteți găsi în magazinele Sony Center. Astfel, cei interesați vor putea găsi atât jocuri pentru Playstation cât și accesorii pentru acesta. *Deathtrap Dungeon* este unul din produsele oferite de această firmă. Și ce s-ar putea spune altceva despre un produs realizat de Eidos decât că este un joc absolut bestial. Vrand parca să extindă linia eroilor gen Lara Croft, Eidos aruncă pe scena jocurilor doi eroi, Red Lotus și Chaindog, care luptă împotriva Răului și bineînțeles că epilogul acestei aventuri depinde în întregime de cât de îndemânat și de perseverent este gamerul.

A fost odată ca niciodată...

Fang, Orașul Suftelor Pierdute, odată numit Orașul Abundenței. Cu mulți ani în urmă Întrunericul a acoperit cerul și Melkor, Dragonul Roșu a pus stăpânire pe întreg ținutul. Ploile de foc și distrugerea s-a coborât asupra liniștii locuitorilor ai orașului Fang. Melkor a supus oamenii, hrănindu-se cu sufletele lor și furându-le averile. Apoi, de parca nu era de-ajuns ce le făcuse până atunci, i-a forțat să construiască un labirint

adânc sub orașul Fang. Dragonul a pus apoi o mulțime de capcane și a populat întreg labirintul cu monștri. Baronul Sukumvit, odată conducătorul orașului Fang, a încercat să-și elibereze orașul de teroarea dragonului. A dat apoi de știre în toată lumea că acela care-l va suspune pe Dragon va primi drept recompensă o sumă uriașă – 10000 de bani de aur. În primul an 17 războinici curajoși și-au încercat norocul și au purces în adâncurile pământului pentru a înfrunta forțele răului. Nici unul dintre aceștia nu a mai reapărut. Astfel, într-o bună zi tu te hotărăști că e momentul să iei ceva bănuți sau poate să izbăvești oamenii de Dragonul Roșu.

Pentru trei zile ești tratat ca un prinț și ai parte de toate bunătățile lumii aceleia. Ești tratat ca un zeu și te lași cuprins în mrejele beției și chefului (e cheful cel mai tare, hai cu noi să te distrezi...). Și apoi iată că vine și ziua în care trebuie să pleci în marea ta aventură. De acum multe zile și nopți vei sta să înfrunți toate minunile acelea diavolești ale lumii subterane. În fața ta vezi deschizându-se gura unui tunel în care domnește întunericul.

Pe măsură ce te apropii observi că intrarea în tunel este strălucită de două coloane pe care sunt sculptate tot felul de monștri, de zombii, și fiecare dintre aceste figuri tipă parca un avertisment. Chiar lângă intrare te așteaptă Baronul Sukumvit în persoană vrand să-ți ureze pentru ultima oară noroc. Întorci fața spre mulțimea tăcută. Pentru ei ești ultima speranță. Însă pe fețele lor se citește clar faptul că nu se așteaptă să ieși cu bine din această misiune. La urma urmei, mulți au încercat și mulți au murit. Chiar și Dragonul pare să nu bage în seamă toate aceste încercări de a distruge acea lume întunecată și malefică. Totuși, ești conștient că ești puternic și rapid și de neînving în lupte.

În sfârșit, inspiri adânc aerul proaspăt de afară. S-ar putea să fie pentru ultima dată când o faci. Și acum e timpul pentru a înfrunta soarta și monștrii din adâncuri... pentru a înfrunta *Deathtrap Dungeon*.

Această impresionantă poveste este bazată pe cartea *Fighting Fantasy* scrisă de Ian Livingstone. Astfel, gamerul va avea de înfruntat nu mai puțin de 55 de tipuri de monștri sub forma unor orci sau dragoni, mumii sau zombii. Jocul este complet 3D și constituie un 3rd person extrem de reușit. Fiecare din cele 10 nivele sunt deosebit de complexe și de enorme. Nu numai că vei avea de luptat cu sute de monștri, însă vei avea de dezlegat și o serie de puzzle-uri. Coridoarele, capcanele, temnițele și Dragonul Roșu te așteaptă. Apare însă întrebarea: tu ești pregătit?



Bang, a sosit momentul...

Aventura scrisă de Ian Livingstone a apărut acum mai bine de 13 ani și a fost vândută în peste 13 milioane de exemplare. Acum, iată că toată afacerea a prins și o formă digitală intitulată Deathtrap Dungeon. În esență, jocul pare să meargă pe aceeași linie cu Tomb Raider. Diferența izbitoare este însă camera care se mișcă real-time asigurându-ți mai tot timpul o bună viziune asupra locațiilor unde te afli. La început poți alege eroul cu care intenționezi să treci prin toată povestea asta: Red Lotus sau Chaindog. Red Lotus este o domnișoară (sau doamnă după unii), destul de drăguță ca înfățișare, însă deosebit de feroce și de rapidă. Chaindog este în schimb un mascul feroce care i-ar băga în sprieți chiar și pe cei mai neînfricați luptători ai tuturor timpurilor. Totuși, după cum am putut observa până acum, nu există nici o diferență majoră în joc între cele două personaje. Nici unul nu dispune de abilități deosebite care te-ar putea ajuta în lupta ta împotriva răului. Este pur și simplu o chestie de gust cu cine porcezi în Marele Drum.

Încă de la început îți dai seama că-ți va fi foarte greu să te desparti de consolă. Atmosfera care te înconjoară, muzica aceea deosebită, Chaindog ținând spada aceea imensă în mână... Totul te lămurește foarte clar asupra faptului că ai de-a face cu un titlu deosebit. Oricum te-ai mișca, fiecare colțisor este înțesat de mister și pot spune că în Deathtrap Dungeon predomină acea notă de mister atât de binevenită în rândurile gameilor. Mișcările de luptă se fac extrem de ușor și majoritatea sunt spectaculoase și te lasă cel puțin pentru moment cu gura căscată. Poate că singura problemă ar fi că pentru a face o serie de mișcări mai complexe îți trebuie un timp fizic un pic cam mare.



Pentru a bloca loviturile adversarilor este suficient să apeși butonul de jos și Chaindog (sau Red Lotus) va lua o poziție defensivă prin care se poate apăra împotriva tuturor loviturilor. În mod interesant, adoptarea unei poziții defensive nu te poate apăra în întregime, fiecare lovitură pe care o parezi îți aduce totuși un damage de câteva puncte. Chaindog și Red Lotus pot fugi și sări, mișcările celor doi eroi fiind de fapt asemănătoare cu cele din Tomb Raider. Veteranii TR nu vor întâmpina nici o dificultate în a-i manipula pe cei doi eroi. Odată ce ai exersat o serie de mișcări, te crezi capabil să te aventurezi mai adânc în acea lume întunecată.

Astfel, ajuns lângă o poartă străjuită de monștri de piatră observ în stânga o manetă, de care probabil că trebuie să trag pentru a deschide poarta. Nu m-am înșelat, porțile s-au deschis cu un urlet combinat cu un scârțâit prelung. Pătrund atent în coridorul din spatele porții și când dau colțul mă trezesc față-n față cu o monștruozitate care mă privește inteligent și care printr-un urlet își anunță intențiile nu prea prietenoase. Speriat peste măsură, strâng spada cu putere și fleoșc... Carneea sare în toate părțile, sângele improașcă pereții și monstrulețul nu mai apucă să zică nici măcar: „Oh, mama!”. În timp ce violența realizează parcă o atmosferă comică, care place în mare măsură, trebuie să fii și un mic sadic, astfel încât să nu ți se facă rău de la atâtea sânge. Oricum, spre deosebire de marea majoritate a jocurilor pe care le-am prins în mână, în Deathtrap Dungeon inamicii pot fi distruși destul de ușor. Lucru care mie personal îmi dă o satisfacție peste măsură. Dacă în Tomb Raider trebuie să tragi în neștire în maimuțe, tigri, urși, lei, șerpi etc. în DD lucrurile se rezolvă foarte simplu printr-o lovitură de spadă sau c e l mult două. Ceea ce lipsește în mod curios din Deathtrap Dungeon este un sistem de orientare cu ajutorul unei hărți. Pentru foarte mult timp gamerii au fost obișnuiți ca prin simpla apăsare a unui buton să li se afișeze o hartă pe care erau foarte ușor de recunoscut zonele explorate. În loc de asta, gameul poate activa o tastă prin care poate arunca pe jos săgeți care-i vor indica mai târziu dacă a trecut prin zona respectivă.

Din punct de vedere grafic Deathtrap Dungeon e solid.



Astfel, gameul va trebui să fie atent tot timpul la uși false, podele false, capcane etc. etc. Trebuie să fi pregătit să-l înfrunți pe Dragonul Roșu, nu-i așa?

Mr. President

Producător: Eidos
Coordonator import:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01/2244710
Fax: 01/2244713



Artist!

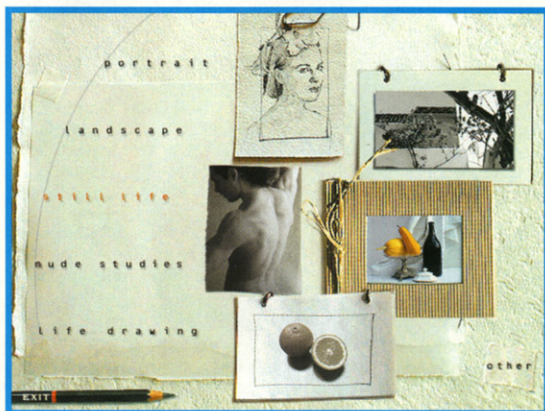
Pentru cei dornici a pătrunde tainele desenului, încă o realizare multimedia a celor de la Ubisoft vine să ușureze efortul descoperirii și șlefuirii talentelor artistice.

Trebuie să recunosc cinstit, am avut o oarecare reticență în arborarea unui asemenea titlu de articol. Mi s-a părut totuși că un titlu scurt, penetrant, afirmativ, ar putea eventual atrage mai ușor pe cetitor în plăcuța de propoziții pe care o izvodesc lună de lună deasupra semnăturii mele. Cu toate acestea, nu mi-a fost ușor să slobozesc acest titlu în pole position-ul articolului (dacă-mi permiteți această incontabilă emisie metaforică). "Artist!". Ce carevasăzică înseamnă aceasta? Să fie oare răspunsul plin de potență și orgoliu al unui tânăr creator la întrebarea pe care i-o pune funcționarul public de la Oficiul Forțelor de Muncă – "Dumneata ce ești de meserie?".

Pentru că seria din care face parte acest program, serie produsă de Ubisoft, se numește "Arts factory". Ei nu zău, după ce producem artă în uzina multimedia, în ce o ambalăm, în celofan sau în pungi de hîrtie? Sau dacă există o "Arts factory", de ce n-ar exista și o "Arts farm"? Unde, în timpul practicii, suflătele boeme ale tinerilor ce se pregătesc a deveni artiști să se umple de arome reavene, pășuniste. Sincer, este o ușoară săritură peste un ponei pitic cheștiunea acestor titluri lejer exagerate.

Sau, poate, mai degrabă din pragmatism și bună cunoaștere a psihologiei omului zilelor noastre, s-a folosit pentru această serie un asemenea titlu. Ce altceva decât industrie face din artă o civilizație care vinde cu 70 de milioane de dolari o pictură a sărmanului, extraordinarului Van Gogh?! Să mă iertați, dar m-am oșfucat serios pe această temă în nenumărate rânduri, aflând despre afaceri monumentale al căror obiect au fost creațiile unor oameni trăiți și muriți în mizerie.

Hm, luat de valul divagației, am sărit la rîndul meu peste șeptelul redacțional. Revenind la subiectul articolului, vă voi spune că "Artist!" este un program destinat a ne introduce în minunata îndeletnicire a desenului.



Genuri

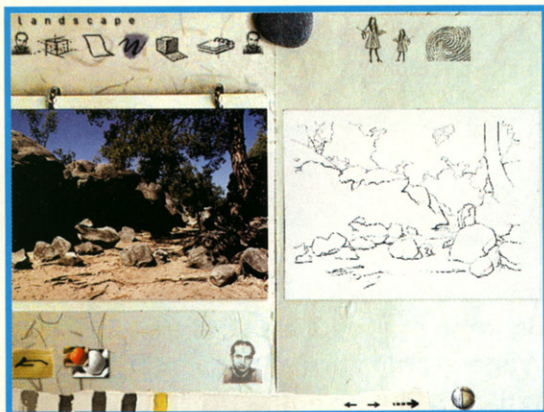
Creatorii programului "Artist!" împart pe genuri abordarea desenului. Astfel, în primul ecran care apare la rularea programului ni se oferă posibilitatea de a alege noi înșine genul în care vrem să facem primii pași. Putem selecta între următoarele opțiuni: portret, peisaj, natură moartă, studiu de nud, "life drawing".

În cadrul fiecărui gen, fereastra aferentă are la rîndul ei mai multe zone din care se poate face o selecție a elementelor studiului. În primul rînd există un număr de opt fotografii diferite ce se constituie în obiectul propriu-zis pe care se vor desfășura exercițiile și exemplificările.

Apoi, pentru desenarea fiecărui model, există o linie de iconuri ce ajută la înțelegerea elementelor ce trebuie urmărite la executarea unui desen. Se începe cu analiza modelului, prin desenarea liniilor importante. Urmează conturarea volumelor și a liniilor mai de amănunt. Apoi se continuă cu liniile și mai de amănunt ale modelului precum și cu desenarea umbrelor. Se adaugă tușele finale și se face evaluarea desenului astfel obținut.

Importantă mi se pare prezența în programul "Artist!" a citorva versiuni ale desenelor executate după modelele fiecărui gen de către alți "cursanți" în domeniu. Se pot astfel înțelege diferențele moduri de a vedea același model pe care le-au manifestat persoane diferite. Este surprinzătoare prospețimea și varietatea pe care le descoperim în fiecare desen, trecînd de la nivelul înduioșătoarei naivități la îndrăzneala și puterea de analiză a celor ce dovedesc un real talent, dublat de o preocupare vizibilă pentru propria perfecționare. Într-o bună măsură, a vedea încercările altora, erorile, dar și uimitoarele scăpări de idee pe care nu te-ai aștepta să le găsești la un începător, sînt la rîndul





lor o școală pentru ochiul atent și sensibil.

Pe lângă desenele unor începători mai mult sau mai puțin ambițioși, se află în cadrul fiecărui gen câteva exemple de lucrări ale unor iluștri maestri. Ne putem astfel da seama ce drum este de parcurs, ce elemente trebuie luate în considerare cu mai multă atenție când este vorba de desen, având înaintea noastră mostre de gândire și sensibilitate artistică din epoci diferite. Alături am anexat o listă a majorității lucrărilor ce pot fi admirate în cadrul programului "Artist!", pe genuri.

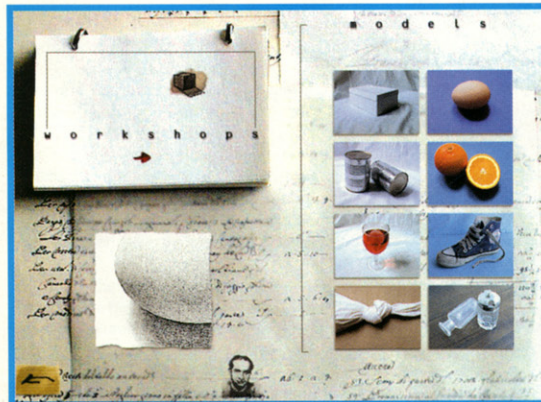
Chestiuni ajutătoare

Pentru a putea să ne perfecționăm în tehnica desenului după model, una din secțiunile programului "Artist!" se ocupă anume de schița rapidă, oferind un mic curs de memorizare. Ni se prezintă fotografia unui model pentru un timp destul de scurt, dar suficient ca prin exercițiu să putem ajunge a-l reproduce în linii mari. Apoi urmează o perioadă de timp (pe care programul o măsoară) în care trebuie să executăm o schiță cât mai sugestivă și semnificativă a imaginii memorate. Evident, nu este necesar a umple cu cât mai multe linii această schiță, ci de a crea baze de la care memoria să poată completa mai târziu ceea ce în fuga schiței nu a putut fi surprins în totalitate.

Foarte interesantă mi s-a părut o altă secțiune a programului "Artist!", care tratează noțiuni introductive în problematica perspectivei. Vom înțelege aici noțiunile de orizont, punct de fugă, convergență a liniilor, tratare prin prisma perspectivei a suprafețelor și volumelor. Ni se dă și un exemplu de design al interiorului unei camere, respectând legile perspectivei.

Pentru începători

"Artist!" este indiscutabil un program interesant și educativ,



Lucrări folosite ca exemple în diversele secțiuni ale programului „Artist!”

Portret

Sandro Botticelli – Triumful primăverii
Michelangelo Buonarroti – Adam
Pierre Paul Rubens – Portet de femeie

Peisaj

Francisco Zuccarelli – Peisaj
Egon Schiede – Herbstbaum mit Fuchsen
Jacob van Ruysdael – Peisaj cu cascadă

Natură moartă

Paul Cezanne – Dalii într-un vas de Delft
Pictor japonez – Hortensii
Auguste Renoir – Vază cu flori

Studiu de nud

Auguste Renoir – Baigneuse se sechant
Edouard Manet – Dejunul pe iarbă
Jan Vermeer – Femeie în albastru

Perspectivă

Giovanni Batista Piranesi – Palat.Fantezie
Francesco Zuccarelli – Peisaj
Camille Pissaro – Drumul de Louveciennes
Hubert Robert – Debarcarea

Fîntînile

Francesco Guardi – Mica Piață de San Marco
Belloatto D. Canaletto – Templu roman
Albrecht Durer – Sfîntul Hieronimus

cu o interfață foarte potrivită scopului căruia îi este dedicat – acela de a introduce pe neofiți în arta desenului. Imaginile și coloana sonoră dau un plus de atractivitate acestei realizări deosebite a celor de la Ubisoft.

Marius Ghinea



Producător: Ubisoft Entertainment
Ofertant: Ubi Soft Romania
Tel.:01-4111045
01-4111093
Fax:01-4111080

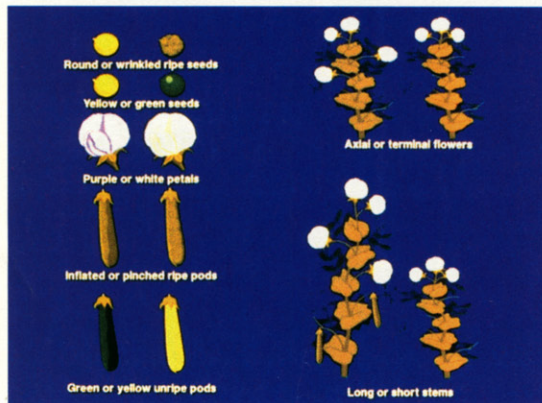
Cui i-e frică de mutația genetică?

După ce am prospectat tărîmurile multimedia ale muzicii, aritmeticii, limbilor străine sau poveștilor, ne vedem ajunși la teme majore ale existenței și perpetuării civilizației umane. Deși cu o vagă aromă apocaliptică, știința uimitoare a geneticii va începe tot mai mult să-și facă simțită prezența în viețile și sidiroamele noastre.

Fie că mergeam numai pînă la mașină sau pe jos, drumul către birou mi se părea întotdeauna un calvar. Tremurător, cu ochii larg deschiși pentru a capta cît mai multă informație asupra celor mai mărunte amănunte (de obicei acestea fiind și cele mai semnificative), mă prelingeam pe lîngă ziduri precum un ninja speriat. Strîngîndu-mi pachetul cu mîncare la piept, eram gata să fac față oricărei "distracții" ce mi-ar fi fost oferită de apariția subită a uneia din entitățile cele mai folosite de către creatorii de filme, jocuri și cărți de profil în general horror, thriller dar și horror/thriller psihologic. Bau-bau universal modern, Mecca către care se întorc cei lipsiți de inspirație sau de cunoștințe științifice pe care să le articuleze în scenarii întemeiate și cît de cît credibile, mutantul genetic este cîmpul mînos în care își înfig sîpăligele, plugurile și aparatele de discuit acești tărănoi ai șou bizului.

Și dacă pe această vacă bună de muls pînă la epuizarea minților, dacă pe acest porc bun de tăiat pentru Crăciunul Ignoranților (ar putea fi porcul pe care îl sacrificăm de sărbători un mutant genetic suprainteligent? – priviți-l în ochi înainte de a introduce cu finețe cuțitul în beregata dînsului și veți vedea că fiecare porc este teribil de uman cînd i se aprinde funia de par – respectînd acest raționament ad-hoc, să afirm că stressul ne transformă din oameni în supraoameni?), dacă pe acest Francis Ford Coppola al dansurilor populare din buric care este mutantul genetic se mai lipește și un bilețel pe care scrie "e cu psiho", atunci orice minte ușuratică este în stare să-și dea fustele peste cap în fața șpilbergului întărit și plin de mușchi virtuali.

Zău, pe bune dragii mei, dacă mințile mele ar fi mai slabe de vîrtute, poate că nu ar fi departe ziua în care, vîzînd cai verzi pe pereți, aș spune cu aerul cel mai firesc din lume: "Vezi, dragă, că



au obținut pînă la urmă și cai verzi!". Și mi se va răspunde, poate cu aceeași naturalitate, că nu e cazul să mă entuziasmez fără măsură, pentru că nuanța nu este foarte reușită, cu poșeta dinsei armonizîndu-se mai degrabă crocodilii turcoaz de vinilin.

Avatar de plastic, figura mutantului genetic intră cu brio în galeria falșilor Mesia pe care Apocalipsa ni i-a anunțat cu mult timp în urmă. Să fie oare încă un semn? Vedeți doar că lista semnelor apropierea sfîrșitului timpului se îngroașă, după ce semnalăm în numărul trecut al revistei noastre un altul, și anume slaba calitate a anumitor produse multimedia. Și în același ton, mai mult creștin decît democrat, voi spune că nu contează dacă secolul XXI va fi sau nu religios, atîta timp cît pătrundem în mileniul următor cu Godzilla la braț.

Cît despre jocuri, ce să mai lungim ideea în căpițele de fin ale pamfletului de dimensiuni mici și mijlocii? Este suficient să spunem că aproape toate creaturile care populează spațiul virtual sînt provenite din creuzetul așa-zisei mutații genetice.

Se zicea despre Evul Mediu că ar fi fost o epocă întunecată a spaimelor de tot felul. Cu nimic mai puțin este și timpul nostru,

un timp al spaimelor. Atita doar că nici spaima nu mai e ce-a fost. Cu atitea speritori ieftine pe capul nostru, dăm din spaimă în dezzechilibrul mental. Care este cu mult mai dăunător decât frica sănătoasă.

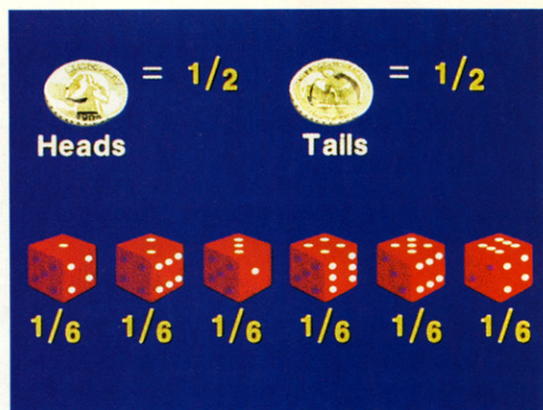
Notă. Afirmația cu "spaima nu mai e ce-a fost" este tăiată de mine pe conturul unei alte vorbe de duh, din acelea care populează Linux-ul. V vorba cu pricina suna mult mai bine în original - cam așa: "Nostalgie nu mai e ce-a fost".

Din nou Zane Publishing

Revenind la oile noastre cu două capete și cîte șase degete la fiecare mînă, ne punem firească întrebare: cum am putea alunga din mințile înfierbîntate ale copiilor noștri mînștorii de mouse și joystick ceața care se lasă pe creierul aburit cu noțiunea generică de mutație genetică? Ne trebuie un material didactic capabil și versatil, dacă se poate multimedia. Aici își află locul său CD-ul "Genetics", din seria Home Library a celor de la Zane Publishing, secțiunea Biological Sciences. Acest CD este un bun început pentru cei care doresc a se iniția în istoria și termenii științei genetice. Pentru ca apoi, după ani, ajunși în clasa a XII-a și avînd în spatele lor temeinice cunoștințe de profil, să poată declama în timpul orei de genetică, ca într-o imensă catedrală a ființei, cuvintele pline de miez ale devenirii biologice: "Cromozomii clivează longitudinal în profaza meiozei!". Eu personal cu atita am rămas din manualul de genetică. Și cu amintirea pioasă a marii martire a geneticii, sacrificată de-a lungul a sute de generații în laboratoare, micuța Drossophylla melanogaster, muscușica de oțet. Ajunși apoi la vîrsta maturității, veți putea descoperi prin practică marile taine ale geneticii, dînd frîu liber incommensurabilului apetit pentru procreație, ce caracterizează tot ce este viu în lumea noastră. E cea mai simplă metodă de a scăpa de angoase, indiferent care ar fi acestea. Pentru ca, după un anumit număr de luni (depinde de specie) alte probleme sâ-nceapă a-și arăta dinții de lapte.

Bogatul conținut

Indiscutabil, poate din necunoașterea limbii sau dintr-o încăpăținare plină de scepticism, Gregor Mendel nu a dat crezare expresiei engezești "as like as two peas" (echivalentul



Albionului pentru expresia românească "ca două picături de apă" – cu referire la asemănare). Ba, mai mult, s-a apucat de cultivat mazăre în grădina mănăstirii în care ființa ca monah. Cultivate și mai ales observate cu statistică, știința care îl atrăsese din tinerețe pe Mendel, boabele de mazăre au fost începutul, baza a ceea ce mai târziu se va numi Genetica. Ale cărei legi fundamentale vor purta chiar numele ciudatului cultivator de mazăre – Legile lui Mendel.

Pe CD-ul "Genetics" mai găsim o mulțime de referințe bine documentate la diverse alte momente din istoria geneticii, cum ar fi experimentele lui Griffith privind transformările pneumococilor, experimentele de transformare și fracționare ale lui Avery, MacLeod și McCarty, sau cele asupra bacteriofagelor ale lui Hershey și Chase.

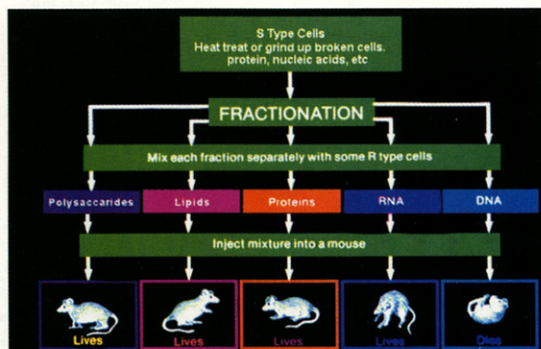
Așa cum ne-au obișnuit deja cei de la Zane Publishing, și acest CD respectă întru totul conceptul lansat de firma

americană, cel de PowerCD. Nu necesită instalare, nici spațiu pe HDD și rulează atât pe platforme Windows, cît și MacOS. Conține peste 400 de imagini, multe din acestea full screen și mai mult de 50 de minute de prezentare vorbită a conținutului diverselor subiecte ce pot fi găsite pe CD.

Totodată, în paralel cu fiecare prezentare, se pot verifica cunoștințele dobîndite cu ajutorul a peste o sută de întrebări interactive. În plus, în spatele acestui produs multimedia se află din nou o excelentă bază de documentare, și mă refer aici la American Concise Encyclopedia, ce poate fi consultată în orice moment al vizionării CD-ului, în acest scop folosindu-se și instrumentul hipertextului.

Din nou, un excelent CD multimedia vine de la Zane Publishing, o ofertă educațională pe care cei interesați de mărirea bagajului de cunoștințe al lor sau al copiilor, trebuie să o ia cu seriozitate în considerare.

Marius Ghinea



Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Telefon: 062-222201



Mister Postman

Andrey, Oradea

Ce mai faceți? Bănuiesc că bine! Tocmai am reușit să descopăr un distribuitor sigur al revistelor LEVEL – Sintezis Computers. La chioșcurile de ziare nu reușesc să găsesc decât ediții vechi (luna aceasta am găsit numărul 6!!!). După părerea mea, revista voastră este cea mai bună revistă de jocuri pe calculator. CD-ul vostru conține cele mai noi și mai bune demo-uri. Vă citesc revista încă din numărul 5 (ianuarie) și cred că X nici nu miroase pe lângă ea! Îngi pare doar rău că în numărul din noiembrie 1998 nu au apărut nici cheat-uri, nici concursuri. În schimb, ascultarea ideii cu posterul mi se pare foarte bună (având în vedere că alte reviste nici nu publică așa ceva!). Am doar o întrebare: voi de ce nu puneți cheat-uri pe CD? Alte reviste pun (cam multe însă), acesta fiind singurul lor punct forte. (...) Eu și colegul meu de bancă suntem singurii cărora le place să... jump to the next LEVEL, aceasta punându-ne în bătaia razei arătorului colegilor. Nu știți, veți pune vreodată pe CD demo-ul de la Tiberian Sun? Promite mult și cred că unii colegi și-ar schimba părerea când l-ar vedea! DLH-ul l-ați mai putea pune încă o dată pe CD, pentru că eu numărul din octombrie nu l-am văzut nicăieri (cu tot cu jocul full de pe el). Oricum, vă felicit pentru marea expansiune pe care ați avut-o de la nr.1 până în prezent! Vă salut și...

LEVEL RULES!

P.S.: Don't forget to... JUMP TO THE NEXT LEVEL!

YOU'RE SO COOL(LEVEL)!

Servus!

Mă bucur că ai scris! Scrisoarea ta și poza care se află pe ea sunt super cool. DLH-ul se află pe CD-ul din numărul de decembrie și îl avem și numărul ăsta. Așa că, parțial am rezolvat problema ta! În ceea ce privește colegii, lasă-i în durerea lor! E cel mai bine! Se vor trezi și ei într-o bună zi! Mulțum pentru felicitări și într-adevăr: Jump to the Next LEVEL! Atât în viață cât și la următorul LEVEL de februarie!

Bai!

Mureșan Bogdan, Baia-Mare

Hello!

Și încă o dată Hello LEVEL World. Vă înștiințez că aveți un nou fan al revistei. Mă semnez ca Bogdan the LEVEL fan. Revista voastră este foarte reușită (ar trebui căutată în DEX la cuvântul „revoluționar”). Băieți, sunteți dotați, ăsta da material de specialitate. Mă adresez „domniilor voastre” cu câteva întrebări cu speranța că îmi veți răspunde. Dacă aveți ceva spioni prin marile orașe, v-aș ruga să-mi spuneți câteva centre de difuzare a jocurilor din aceste orașe (dacă există), sau cel puțin dacă sunt pe cale să apară, deoarece, dacă cumperi de la fața locului e altceva (înțelegeți, nu?)

Tot dacă se poate și dacă sunteți informați, ați putea introduce la LEVEL Data și prețul informativ al jocului să știm la ce se să ne așteptăm, nu de alta. Dacă nu, la jocurile ce vor apărea atunci măcar la cele apărute. A! Că tot mi-am adus aminte, pentru a nu mai avea scrisori ca ale excelenței sale Enache George din orașul în care există strada Jepilor vă recomand că așa cum precizează CHIP în down-ul copertei „Nu acceptați revista fără CD-ul din interior!”, ar trebui să scrieți și dumneavoastră „Interzis persoanelor cu IQ între 0 și 0,1”. Aș mai avea o întrebare înainte de a încheia: ar putea să mai apară și un supliment sau chiar un almanah LEVEL din când în când?

Al vostru Bogdan the LEVEL fan!

Hello there!

Omul, îmi pare foarte rău, da' scrisoarea ta adresată rubricii Fun Stuff nu o putem publica. De ce? Pentru că ar putea să intre și alți gameri la idei și ar ieși un adevărat haos în România și-n întreaga lume. O să ajungeți să-i împușcați pe bieiți profesori care n-au nici o vină dacă voi sunteți obsedați de calculatoare și nu de matematică. Firmele UbiSoft, Best Computers și MultiNet sunt cele care distribuie jocuri. Telefoanele lor le găsești în revistă. Prețurile nu le putem publica pentru că nu le știm, din cauză că nu este nimeni care să le distribuie pe la noi. Poate chestia aia cu IQ o să o punem undeva într-un colț să atragem lumii atenția că au de-a face cu o revistă „dotață”, nu cu un ministru. Probabil că anul acesta vom avea ceva ediții speciale numite LEVEL Special – sună bine, ha?

Pa!

Robert Kovacs, Petroșani (Hunedoara)

Salut oamenilor!

M-am hotărât să vă scriu și eu din colțul de țară unde trăiesc, ca să vă aduc cu această ocazie, felicitările mele cu ocazia împlinirii unui an de apariție.

Revista este în general bună, dar aș vrea să vă rog să mai publicați articole și despre niște joace mai vechi, să nu credeți că toată lumea vrea să joace numai jocuri nou-nouțe. Mai suntem și noi, cei care au început pe un banal HC și care nu vrem neapărat jocuri care să scoată fum din 3Dfx-ul nostru ci suntem mult mai atrași de joace care să ne țină în fața calculatorului ore întregi, până părinții încep să strige „să ne culcăm că este ora 24”. Și încă ceva: vă rog să puneți pe CD și oferte de produse de la diferite firme de calculatoare din București dar și din provincie, atât hard cât și soft, ca să putem și noi să fim la curent cu prețurile, să vedem dacă ne putem permite să facem un upgrade (prin aceasta vei face publicitate la firme, care este o sursă foarte bună de venit, și ne veți informa și pe noi).

P.S.: Am observat posterul pe care l-ați introdus în revistă; felicitări și sper că veți introduce și niște niveluri/hărți noi pentru jocurile cele mai jucate.

Pa!

Servus!

În primul rând bine că ne-ai scris și bine-ai intrat în rândurile LEVEL-știilor. În ce privește problema ta răspunsul este simplu: Review Special este rubrica în care se descriu și jocuri ceva mai vechi! Ideea ta cu ofertele este foarte bună și cred că nu va mai dura mult până să o punem în aplicare. E mai dificil de realizat ultima parte, cea cu hărțile și nivelurile pentru unele jocuri.

Pe curând!

Marius S. – Timișoara

Către Mister Postman,

Este prima oară când vă scriu, deci puțin înțelegere. Prima oară când am cumpărat un LEVEL a fost cel din ianuarie '98. Îmi pare rău că trebuie să vă spun, dar revista m-a dezamăgit, chiar dezgustat uneori (cuvinte fără rost, bombastice, uneori chiar vulgare). Mi-am spus că niciodată n-o voi mai cumpăra. Dar iată că am cumpărat și păcătit în cele din urmă cu numărul din octombrie '98. Cu numărul din noiembrie am recidivat.

Pe scurt, este un salt imens. Dar nu v-o luați în cap, este un bine, însă nu un excelent. Felicitări sincere pentru articolul Efecte tridimensionale. De asemenea pentru rubricile Flash, First Look și Preview. Trebuie să recunosc, calitatea informațiilor, a limbajului și a revistei în general, a crescut uimitor!

Sugestii, întrebări:

- nu știu dacă voi fi în asentimentul majorității cititorilor, dar oare nu ar trebui să existe mai multe Preview-uri decât Review-uri? Sigur, există nostalgici, însă eu cred că ar trebui să privim mai mult spre ultimele noutăți.

- am căutat nu de mult pe Internet „www.level.ro” de mi s-a scris. Pe când un site al vostru?

- includeți vă rog, dacă se poate, un articol mai detaliat despre acceleratoarele 3D. Ce puteți spune despre ultima bombă a celor de la S3: S3 Savage 3D (8M)?

- aproape de acceleratoarele 3D. Ce m-ați săfuit să aleg între 3Dfx Voodoo și i740 pt. jocurile 3D? Să nu-mi răspundeți Voodoo2 (mă gândesc și la preț)! Am înțeles că i740 este puțin mai lent, dar oferă o claritate mai bună a imaginii. Ce compatibilitate are i740 cu ultimele jocuri 3D?

0 pe când un articol detaliat despre AOE2? Dau demo-uri: AOE2, C&C, Dune 2000?

1 de multe ori am citit expresia „jocul anului”. Faceți un tabel să știți și eu care a fost jocul anului din ultimii ani? Oricum, pt. mine, Fallout a fost și rămâne încă cel mai bun joc pentru PC, dar nu aș dori să rămân „ignorant” în ceea ce privește jocului anului!

Succes și sper să nu mă dezamăgiți în așteptări!

Salut Timișoara!

Ce faceți fraților, cum vă mai merge? Mă bucur că ai observat saltul calitativ pe care l-a făcut revista și-mi pare rău că nu a fost de la început așa. Uneori avem mai multe preview-uri și mai puține review-uri, altele invers. Totul depinde de cum se mișcă și piața jocurilor. Structura revistei depinde în marea ei majoritate de cum primim veștile, informațiile de la producători. Și oricum, rubrica Review vorbește despre jocuri care nu sunt deloc vechi ci care tocmai au fost lansate și care se află la ora publicării revistei proaspete pe piață. Probabil că va exista un articol despre acceleratoarele 3D, respectiv un test în toată regula. Despre ultima bombă de la S3 nu poți să-ți spun nimic pentru că nu am văzut-o la lucru. Probabil că are calitate! Toate jocurile 3D care folosesc o anumită tehnologie pot rula pe acceleratoarele 3D. Astfel, îți recomand călduros un Voodoo (acum nu se mai produce decât numai Voodoo2). Eu zic să mai aștepti să scadă un pic prețurile la Voodoo2. Am făcut despre AOE un articol de toată frumusețea. Jocul anului este ales în funcție de multe lucruri, dar cel mai important factor este cel al vânzărilor. Acest element reflectă interesul gamerilor manifestat față de un anumit joc. Este adevărat, jocurile care au preț mare (gen X-Files, Black Dahlia etc.) - prețul acestora datorându-se faptului că sunt jocuri care nu au mai puțin de 5 CD-uri - nu pot fi apreciate decât de noi și catalogate drept jocurile anului sau RPG-urile anului. Evaluarea lor se face în funcție de niște criterii stabilite de noi și care încearcă pe cât posibil să analizeze cât mai multe elemente ale unui joc într-o manieră obiectivă. Probabil că o să avem un tabel cu jocurile anului. Deși este foarte greu de realizat!

Servus și poți fi sigur că n-o să te dezamăgim!

Luke - București

Hi!

Sunt studentul Luke din capitală și vă bat la cap juma' de pagină. Deci scurta și la obiect:

Critică: Reparați problema cu background-ul de la anumite articole (ex: Wizardry VIII, Resident Evil) că-mi mor ochii ca să le citesc.

Întrebare: Care e data oficială de apariție a Carma 2?

Noutate: Am dat de Voodoo și mi-am luat Voodoo rules!

Sugestie1: Ceva articole la Tools despre a programa o placă cu accelerare 3D.

Sugestie2: Puneți cerințele la demo-urile de pe CD în revistă. Till the next time!

P.S.: By the way: LEVEL is the bigger and the best, better than the rest!!!

P.P.S.: Acum am K5-100, dar o să-mi iau un K6-233. Trebuie alt cooler sau e bun cel pe care-l am?

Salut!

Critică am luat-o noi mai demult la cunoștință și am năvălit peste tehnoredactori furioși. A spus să nu ne enervăm că intenționat a băgat fundalul ăla ca să vă chiorăți și voi mai bine la revistă nu să treceți așa de repede prin ea. Carma 2 a fost lansat, Voodoo rules! O placă 3D nu se poate programa - eventual să faci ceva programe care să ruleze pe acceleratoare grafice. La ce te-ar ajuta să ai cerințele demo-urilor în revistă? Cu primul P.S. sunt de acord! La al doilea îți răspund că bine ai făcut că ți-ai luat un K6-233. Nu-ți trebuie alt cooler!

Pe curând!

Pană Liviu Robert – The Conquerer

Salut!

Vă scriu pentru prima oară (vă promit că nu va fi și ultima). Mă numesc Robert The Conquerer și vreau să vă spun că nu v-am mai scris până acum pentru că... nici eu nu știu. Dar să terminăm cu pălăvrăgeala și să trecem la lucrurile de la nivelul următor. O să încep prima mea scrisoare cu câteva critici. Prima ar fi că sunt ceva greșeli de tipar, iar a doua critică ar fi jocurile extrem de cretine care se bagă pe CD.

Vreau să știu și eu (ca simplă informație), cine naiba hotărăște ce jocuri să fie introduse pe CD. Eu sunt de părere că cititorii (adică noi gamerii) să hotărască ce jocuri să fie introduse pe CD. Unele jocuri de pe CD-urile dumneavoastră, mie mi se par pur și simplu mutații cybergamice, care afectează imaginea revistei.

Am terminat cu criticile și vreau să termin cu o veste bună (cred eu) despre revista LEVEL. Sunteți principalii responsabili ai răspândirii virsului LEVEL IGM (International Game Magazine). O să spuneți: „Cum așa?” iar eu o să vă răspund „Așa bine”, pentru că fiecare gamer care a citit măcar o dată revista o va citi și luna viitoare și tot așa. Dar există cazuri și mai grave când gamerul vrea să cumpere revista și trebuie să bage un TVA sporit chirișilor din Constructor, așa că pe zi ce trece, LEVEL IGM câștigă teren. Cu părere de rău pentru toată țara, anunț pe această cale că guvernul a fost infectat de virsul LEVEL IGM, deci și prin urmare a fost nevoit să crească nu știu ce taxă pentru presă, pentru a-și putea cumpăra LEVEL International Game Magazine.

Nu mai bine!

Salut!

Mă fratele meu, cu greșelile de tipar sunt perfect de acord cu tine. Sunt! Da' în ceea ce privește CD-ul așa fi în stare să te halesc pentru ce-ai spus. Da' ție cam ce-ți place să joci? Tetrix, table, gloante? Nu știu cum să-ți spun, da' ce vezi tu pe CD-ul nostru sunt efectiv cele mai noi demo-uri pe care le putem obține de la firmele de prin străinătăți. Auzi la el! Înseamnă că nu ți-au plăcut de nici un fel ultimele titluri lansate de producători. Zici că CD-ul e nașpa, da' hai să te-nreb ce părere ai despre demo-ul TR3 din numărul ăsta? Și ăsta e tot prostie? Da' Heavy Gear 2? Plus altele și altele. Dacă ai vreo plângere, trimite-o la comandairea celor de peste hotare. Asta ne dau, asta punem. Dacă ar fi să hotărâți voi ce demo-uri să punem pe CD... Cred că atunci ar ieși un CD mutant!

Cu chestia aialaltă mi-ai plăcut! Cred că prea-inalții țării noastre au dat peste un oarcare virus numit LEVEL IGM. Chestia nasoală e că e vorba de un virus de care nu poți scăpa, orice antivirus ai lua!

Bye!

SCRISOAREA LUNII!

2 Stupid Dogs – Bistrița

Cerere

Subsemnatul 2 STUPID DOGS din localitatea Bistrița, solicit prin prezenta să se reintroducă în revista LEVEL rubrica CONSOLE și dacă este posibil această rubrică să devină rubrică permanentă în revistă. Această cerere este adresată redacției LEVEL, pe data de 11.11.98.

Vă mulțumesc anticipat.

Semnătura

(două labe de câine)

Măi băieți, am început așa această scrisoare, a doua a mea, în speranța că măcar așa o să mă bage cineva în seamă. Eu sper, dar totuși și aceste speranțe sunt mici pentru că, dacă nu mai sunt măcar câțiva care să dorească lucrul ăsta, pot să uit! Cu toate că dacă am ați scos rubrica Cheat Codes din revistă și ați introdus-o pe CD, ar fi loc destul. Cu asta ați mai umple și voi paginile revistei și v-aș înțelege când nu ar mai fi loc, într-o lună, pentru că ar fi prea multe noutăți și prea multe jocuri scoase pe PC. Dar cum vreți voi, sau mai bine zis cum vrea mulțimea.

Văd foarte bine! A apărut un poster! Nu mă așteptam, dar asta e. Sar în sus de bucurie, dau din coadă (cozi) și mă (ne) apuc(ăm) de ros la oase. Dar țin pe această cale să vă mulțumesc și bineînțeles să profit de ocazie și să vă cer să publicați niște postere cu: Commandos, Warcraft II, Age of Empires, Heroes of Might and Magic. Voi știți cum vă descurcați și cum și ce aveți voie să publicați, dar dacă o să apară unul dintre posterele pe care le-am cerut am să vă umplu de purici și de salivă de câine bucușor. Și asta în dublu exemplar! Sincer mi-ar plăcea și-un poster cu Mario și nu de alta, dar el este vedeta mea încă din copilărie. Nu cred că mi-am terminat copilăria, dar oricum!

O altă propunere, dar pentru asta am să vă solicit pe voi mai mult. Știți, am citit revista din noiembrie și mi-a plăcut foarte mult de ANTI-ROBO. Sunt cu totul de acord cu el. Mă enervează roboții din Stacraft. L-am jucat mai mult pentru că a fost anunțat ca fiind cel mai bun RTS al anului 1998. Îmi place la nebunie Warcraft, Age of Empires, Heroes și Lord's of the Realm. De Settlers nu mă pronunț pentru că nu am jucat, dar aștept Settlers III, pentru că așa cum l-ați prezentat voi este super. De jocuri precum Quake și Heavy Gear sunt sătul și nu pentru că așa fi jucat prea mult, dimpotrivă, dar văd că au un succes nebun la public. Dar am tot povestit și nu v-am cerut nimic. Deci, vreau și eu un colțisor din Mr. Postman în care să-i propun lui Anti-Robo să facem un club Anti-Robo pentru că s-ar găsi o grămadă de gameri care să urască SF-futurist și să iubească Medievalul din jocuri începând de la RTS până la RPG și alte genuri. Ce zici, o punem de-un fan club? Mă pui vicepreședinte?

Altceva, vreau să vă mulțumesc mult pentru articolul despre Heroes of Might and Magic III. M-a emoționat mult de tot pentru că primul joc pe care l-am jucat pe PC a fost Heroes... Întâiul. Ce vremuri!!! Mulțum mult! Dacă mai apare ceva, vă rog să-mi scrieți! OK? Și cum nu putea toată scrisoarea să fie doar o cerere și o laudă, pentru că faceți un lucru bun, trebuie să vă și critic. Fun Stuff a început bine, chiar foarte bine, m-a impresionat, dar acum în noiembrie It's a shit! O să vă treziți la redacție cu tot felul de povești tâmpite care nu o să aibă nici o legătură cu BUG-urile întâlnite în jocuri. Cel mult o să-mi dea lacrimile când o să citesc rubrica de Fun Stuff, dacă o să se mențină pe aceeași linie. Așa că v-am și criticat!

La revedere și pe data viitoare, HAM, HAM!
2 Stupid Dogs

Hi!

Cum îți mai merge? După cum ai observat acum avem o rubrică de console și anume o rubrică de Playstation, dar sperăm noi o să fie permanentă. Apoi uite că ți-am dat și un colțisor din rubrica noastră de mail. Și să sperăm că Anti-Robo va citi această scrisoare a ta și veți face un fan club în toată regula. Cu rubrica Fun-Stuff părerile sunt împărțite și oricum eu cred că luna aceasta a ieșit ceva mai bine. Și oricum, dacă o să mai apară ceva nou fi sigur că o să facem niște articole care o să te emoționeze suficient de tare cât să începi să plângi!

Pe curând!

Antonesei Timotei akka Game Boy

Hello Redacție Level!

Sunt Antonesei Timotei akka Game Boy. Mă bucur că a dat Domnu' înțelepciune la oameni atât încât să inventeze și e-mail-ul. Aici în Suceava revista dumneavoastră e în top-ul celor ce citesc reviste ce conțin CD-uri... Nu demult mi-am procurat sau mai bine zis, mi s-a procurat o placă 3DFX VOODOO 2 iar jocurile de pe CD-urile dumneavoastră aproape toate suportă 3Dfx...Pot să spun că i-ați trecut cu mult pe toate celelalte reviste de specialitate din țară... toți fanii din colțurile țării noastre apreciază acest lucru așa că... țineți-o tot așa! Dacă primiți scrisoarea mea vă rog să-l anunțați pe domnul 'Sergio' că am o ofertă deschisă pentru el la un joc în rețea cu Starcraft prin conexia modemurilor...

Eu fac cinste...

Salut!

Sergio te salută și el dar din păcate nu prea mai are el timp acum de joacă-n rețea. Salutare la toată Suceava!

Bye!

MAX – Timișoara

Ciao Sergio,

Motto: 'The most stupid , irrational and sick game that was never conceived.'

M-am tot gândit la chestia 'aia cu concursul de la Fun Staff și mi-am zis dăo-ncolo, fie ce-o fi, vă dau și vouă un "pu" că azi mi-a făt mintea unul. Și iată-l pe tavă gata pentru devoratorii LEVEL. Cică jocul meu se cheamă "Karnageddon-3" și e tare de tot după cum sună și titlul. Desigur i-am schimbat puțin scrierea ca nu cumva să zică ceva cei de la Stainless Software despre drepturile de autor, încălcarea numelui și altele chestii... Și acum să revin la aia mea pierdută. După ce intri în joc și îți apare numele jocului scris frumos și cu tot felul de efecte speciale, apare și numele firmei producătoare împreună cu toate celelalte șmecherii, iar pe când credeați că poți juca și tu mult așteptatul joc... zbang... îți trăneste în față un film... giga-mega-extra-cool de pici pe spate. În sfârșit, transpirat după un asemenea efort selectezi din meniul principal NEW GAME și aștepti că doar vezi scris: LOADING... După un timp îți apare mesajul LOADING COMPLETE, imaginea se înneștește, urmată de un alt mesaj: PRESS THE ARROW KEYS TO PLAY THE GAME. Tu gamerul apeși pe taste bucuroș că începe jocul, iar apoi constăți cu dezamăgire că nu s-a întâmplat nimic. Imediat după aceea îți apare scris mare pe tot ecranul: YOU ARE THE WINNER!!!!!! WOULD YOU LIKE TO SEE THE REPLAY?

HM!

OK!

PA!

Toboșaru Toma-George, Oradea

Am 20 de ani, sunt student la drept, căsătorit nu de mult și cel mai important lucru: sunt un gamer înrăit.

E pentru prima dată când vă scriu și sincer să fiu, pentru prima dată când cumpăr revista LEVEL. Trebuie să recunosc că e cea mai „Dinamită” revistă pe care am citit-o. Nu există nici un BUG, nici o greșeală de tipar, e trăznit aranjat în pagină, comentariile pe care le faceți despre un joc, CD-ul e plin de surprize, la care sincer să fiu nu mă așteptam. E singurul CD (credeți-mă cu adevărat) la care mi-au mers toate jocurile, deși am un Pentium la 166. Ce mai, sunteți cei mai tari! Dar gata cu laudele că vi-o luați în cap. Aș avea și eu câteva întrebări dacă nu este cu supărare.

1. Se poate cumpăra de la voi jocul Oddworld Abe's și dacă da, la ce preț și cum pot intra în posesia lui?
2. Data exactă a lui C&C: Tiberian Sun?
3. Puteți să-mi spuneți cum apare revista LEVEL?

Eu acum închei aici, nu înainte de a vă promite că voi cumpăra LEVEL de fiecare dată.

Țineți-o tot așa!!!

Salut!

Servus!

Măi, în primul și-n primul rând să fie într-un ceas bun și sper să fiți fericiți o viață întreagă. Totuși nu crezi că te-ai cam grăbit un pic? Anyway, mă bucur că-ți place revista. Totuși, țin să-ți spun, că ești primul care a remarcat că nu prea avem greșeli de ortografie. Majoritatea spun că avem o tonă de greșeli de ortografie! CD-ul ți-a mers super! Asta-i bine! Din păcate noi nu comercializăm jocuri. Așa că va trebuie să te interesezi pe la ceva firme care distribuie jocuri și eventual să dai niște telefoane pe la MultiNet sau Ubisoft. C&C: Tiberian Sun va fi probabil lansat prin ianuarie-februarie. A fost amănat până după Anul Nou! Revista LEVEL apare cam prin zilele de 24 -25 ale lunii. Adică, numărul de ianuarie iese pe piață în jurul zilelor de 24-25 decembrie și se poate găsi pe la toate chioșcurile Rodipet sau cele de distribuție a ziarelor. Să sperăm că și acest număr ți-a plăcut la fel de mult ca și celelalte. Un singur lucru aș mai avea de spus, atât pentru tine cât și pentru ceilalți cititori, și anume că-mi pare rău că răspunsurile la scrisori apar așa de târziu în revistă, însă acest lucru se-n întâmplă din cauza datei de trimitere a revistei la tipar. Oricum, cu speranța că nu veți face prea mare caz din această mică problemă nu-mi rămâne de făcut decât să-ți urez succes în viață și să te strecuri ca pește în noul an.

Succes!

Ne-au mai scris:

Voican Ioan Laurențiu – Buzău
The Pskico-Gamer – București
Suciu Ștefan – Pitești
Jitariu Daniel – București
Pană Liviu Robert – The Conquerer
Marin I. Valeriu – Ploiești
Mureșan Bogdan – Baia-Mare
Ionuț – Cluj-Napoca
Despina Gicu – Slatina
Horza – București
Șerban Ovidiu – Sighetu Marmatei
Dobra Georgeta – Slatina
Dreue Adrian – Cluj
Cristea Alexandru – S.A.I
Adrici Vlad-Alexandru – Pitești
Necula Teodor – Tecuci
Mușat Adrian – București
Ochiană Marius – Vaslui
Leasă Cătălin-Andrei – Pitești
Bălan Adrian – Rm. Vâlcea
Dumitriu Lucian – Constanța
Marina Flaviu – Satu-Mare
Marica Dan-Mihail – Brăila
Olaru Nicolae – Ploiești
Stănescu Gabriel – Ploiești
Marica Dan-Mihail – Brăila
Verioti Mihai – Constanța
Moroșan Adrian – Gura-Humorului
Maier Traian – Rm. Vâlcea
Rus Victor – București
Bălan Alin – Craiova
Rogea Radu George – Oradea
Popa Tudor Florin – Alba Iulia
German Mihai – Brașov

Coperta pentru carcasa CD-ului.



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 13.00 și 15.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS

*Merry Christmas
And
Happy New Year!*



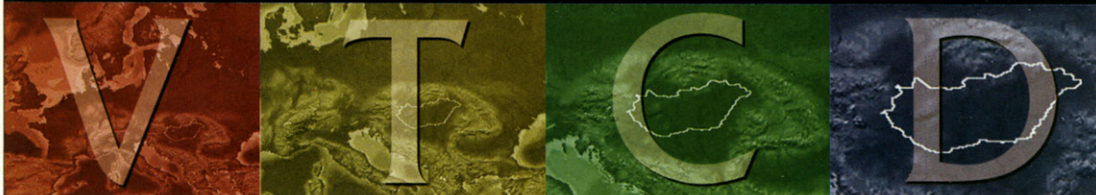
VIDEOTON

IN THE CD INDUSTRY...

**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**



H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



JUMP TO THE NEXT



1.01.99

Încercați să vă imaginați ce se va întâmpla peste exact 1 an,
când data calculatorului dumneavoastră va indica

1.01.00

Calculatorul dumneavoastră va fi cam „dezorientat”, nu-i așa?

Din fericire, mai există o speranță! Puteți fi sigur că
unul din cele 12 numere din 1999 ale revistei CHIP
vă va oferi soluția!

TIPS&TRICKS: hardware, sisteme de operare, Internet
<http://www.chip.ro> • 1/1999 • Ianuarie • 24000 lei •

CHIP
Computer Magazin

CHIP TOP
Best Buy
Best Performance

NOU

PROCESOARELE ANULUI 1999

TEST 20 unități CD-ROM 9 clienți e-mail

Revoluție multimedia Soundblaster Live!

KNOW-HOW:

Cum funcționează un monitor

Clienți e-mail:
• F-Secure Desktop 2.0 • RoDactilo 1.12 •
• Equilibra Salarii 2.01 • ECO •
• Netscape Communicator 4.5 •
• Netscape Navigator 4.08 •
• Pegasus Mail 3.01d • Calypso 2.0 •
• Transsoft Mail Control 4.0 • Mail Cat 2.7 •
• Embila 98 • Eudora Pro 4.1 •
• Netscape Messenger 4.5

TP
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DO/026/1998
Valabil - 1998 -

Numarul de ianuarie al revistei te așteapta deja la cel mai apropiat chioșc!